1997/6
ÁRA: 345 FT
PC GURU
A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN
Battleship
Commanche 3
Dungeon Keeper
Need for Speed 2
X-Wing vs. TIE Fighter

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Hát igen. Nincs mit tagadni, elérkezett a nyár, bár nem igazán vettük észre, hogy tavasz is lett volna, valahogy ez az évszak kimaradt idén. A nagy lázas nyaralásra való készülődés közben persze azért még el fogunk tölteni egy kis időt a számítógépek elött, annál is inkább, mert egyre-másra érkeznek a csúcs programok. Persze itt mindenki rögtön a X-Wing vs Tie Fighterre gondol és valóban igaza is van, hiszen zseniálisra sikeredett a program. Persze néhány kukacosabb egyed engedve a csábításnak mindenféle dolgot reklamálni kezd rajta, de ezt hamar el kell felejteni. Itt van még nekünk a hónapban a Commanche 3 és a Battleship is, hogy a Risk-ről ne is beszéljünk. Kalandjáték nem akadt a horogra ebben a hónapban, de az LBA 2 előzetes már sejteti, hogy hamarosan ismét egy jót kalandozhatunk.

Akad egy rendkívüli írás is ebben a számban, hiszen alkalmunk volt a majdnem teljes Dungeon Keeper-rel játszani egy keveset, a Electronic Arts hazánkba látogató képviselője jóvoltából. A program lenyűgöző, sőt egyszerűen fantasztikus, így máris lehet készíteni a pénztárcákat egy kiadós vásárlásra.

Miközben készült ez a szám túlestünk egy IFABO-n is, köszönjük mindenkinek a látogatást aki megtisztelt minket a standunkon. Sokan és sokféleképpen reagáltatok a legújabb húzásra, a 2 CD-s CD GURU-ra, de nem akadt olyan ember aki a meglepődésen kívül nem fogadta szívesen a 2x-es terjedelmet. Nos, természetesen nem kívánjuk minden alkalommal ilyen dupla formátumban kiadni az újságot, azonban próbaképpen érdemes volt meghallgatni a véleményeteket és látni a reakciókat. Egyébiránt ne felejtsétek el, hogy június közepén már itt kopogtat a következő szám. Ha a mostani demo és egyéb választékot nézzük, akkor megint egy remek kiadvány lesz, hiszen egyszerűen fantasztikus a felhozatal mostanában (valószínűleg ez a júliusi E3-ig fog tartani).

Hasonlóképpen jó volt a fogadtatása a DRIVER - PATCH - CHEAT CD-nek, ha ilyen érdeklődés tapasztalható továbbra is, akkor még az is elépzelhető, hogy rendszeresen találkozhattok majd a CD-vel, persze mindig megújuló és aktualizált tartalommal. Akik még nem nézték meg azoknak ajánljuk ennek megtételét, hiszen egy korlátozott példányszámban megjelent kiadványról van szó!

Visszatérve a hétköznapok szürke világába, fel szeretnénk hívni mindenkinek a figyelmét arra, hogy mint azt már jeleztük, mindenfajta megrendelés, levélírás és egyéb postai úton való dologgal kapcsolatban a postafiókunkat legyetek szívesek használni (vagy az e-mail címünket), csak az ide érkező varnyús küldemények elolvasását tudjuk garantálni.

Tehát a címünk:

PC GURU 1399 Budapest, Pf.: 701/765

Köszönjük! GURU Team

GURU HÍREK

A felfokozott érdeklődésre (és a csúszásokra) tekintettel a tábor jelentkezési határidejét

1997. június 15-ig

meghosszabbítottuk!
Gyertek el, várunk idén nyáron is mindenkit!

GURU Team

HÍREK

4 CLOSE COMBAT 2 - A BRIDGE TOO FAR
4 10 PIN ALLEY
4 BROKEN SWORD 2 - THE SMOKING MIRROR
5 ARMY MEN
5 FIGHTER SQUADRON
5 PREY
6 PANZER GENERAL 97
6 CLAW
6 PACIFIC GENERAL
6 VAMPIRE DIARIES
7 POPULOUS: THE THIRD COMING
7 THE TONE REBELLION
7 WARHAMMER 2 - DARK OMEN

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 X-Wing vs. TIE Fighter
14 Dungeon Keeper
16 Comanche 3
18 Redneck Rampage
20 Darklight Conflict
22 Risk
24 Need for Speed II

27 Lost Vikings 2
28 Battleship
32 MotoRacer
34 FIFA Soccer Manager
36 LBA 2

38 PGA Tour Pro
40 Battlemage
46 HMM2

APRÓSÁGOK

31 MOTOX
31 BLOODSPORT
42 PROJECT PARADISE
42 RELOADED
43 SPIROU
43 ASTERIX

TALLÓZÓ

60 ATI videokártyák
61 Angol szótanító CD-ROM
62 Játékokról
64 Diamond Video Crunch It 2000
65 Typing Tutor
66 Internet Surf
68 Magic the Gathering
69 MS Internet Explorer 4.0
70 Tuning
72 Tesztlabor
74 MIDI
76 Tuning

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
HARDWARE NEWS 56
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

(Év játéka)

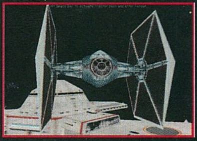
Ritkán jelenik meg olyan program, mely ekkora vihart kavar a szerkesztőségben. Az utóbbi két hétben, mióta megjelent az X-Wing vs. TIE Fighter, parázs viták tombolnak.

Az egyik fél (Del, Pellus, Mocsy) istenítik a programot, míg a másik oldal (Laza, Csongor) enyhén szólva fenntatással kezelik a játékot. Talán mondanom sem kell, hogy melyik oldalnak van jelen esetben igaza.

Véleményem szerint az idei év legmeghatározóbb programjával van dolgunk. Sokan kicsit korainak tartják a jóslatomat, miszerint ez a játék lesz az év legjobb alkotása. Persze arra a kérdésemre, hogy szerintük melyik fogja felülmúlni senki sem tudott konkrét választ adni.

Elhangzott ugyan néhány gyengécske érv a Dungeon Keeper és a Lands of Lore 2 mellett, de ezeket senki sem vette komolyan. Talán majd jövőre...

Az idei év legjobb szoftverfejlesztője azonban minden bizonnyal a LucasArts cég lesz. A Jedi Knight, a Star Wars: Supramacy, a Monkey Island 3, ezek mind olyan nevek



melyek már a megjelenés előtt kasszasikerek lettek. A legújabb információk szerint karácsonykor sem pihenhetünk. Akkor fog ugyanis megjelenni az X-Wing vs. TIE Fighter első küldetéslemeze, mely már komlett hadjáratokat is fog tartalmazni.

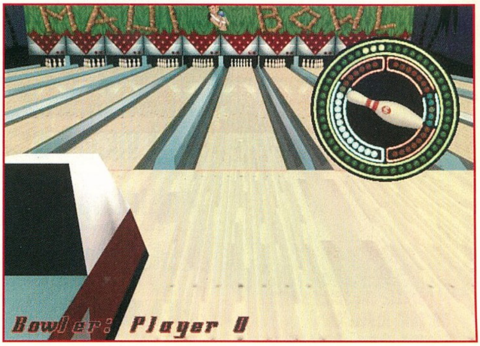
Ízelítőnek néhány új hajó: B-Wing, TIE Defender, Missile Boat, két vadonatúj TIE vadász, Millenium Falcon(!!!!), Super Star Destroyer...

CLOSE COMBAT 2 - A BRIDGE TOO FAR

A Microsoft Close Combat-ja ugyan nem tartozott az igazán pergő stratégiák közé, de újszerű megközelítésével kétségtelenül magával ragadta a legtöbb második világháborús megszállottat. Ez volt az első olyan stratégia, mely az egyszerű katonákat – pontosabban a szemtől szembeni küzdelmet – helyezte az előtérbe nagyobb alakulatok, csapatok helyett, és habár a program kétségtelenül bőven hagyott kívánnivalókat maga után, tagadhatatlan, hogy egyedi megoldásaival valami újat hozott a stratégiai játékok világába. A Close Combat 2-ben – a „Híd túl messze volt" című film sikeréből kiindulva – öt híd elfoglalása, illetve megvédése lesz a feladatunk attól függően, hogy melyik oldalt választottuk. Az első rész tapasztalataiból kiindulva a fejlesztők 4 összefüggő hadjáratot

építettek a programba, így katonáink is megőrzik tapasztalataikat, moráljukat és egyéb tulajdonságaikat az egyes térképek között. Erőforrásaink korlátozottak, és akárcsak a valós életben, néha kénytelenek leszünk a visszavonulást választani (ami persze nem szükségszerűen jelent vereséget). Minden egyéb megszólalásig hasonlít az első részhez, talán csak a grafikán javítottak egy picit a fejlesztők. A megjelenés augusztus magasságában várható. Microsoftos alkotásról lévén szó, kizárólag Windows 95-ös verzióra számíthatunk.

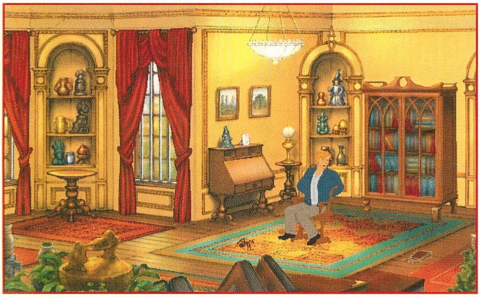
10 PIN ALLEY

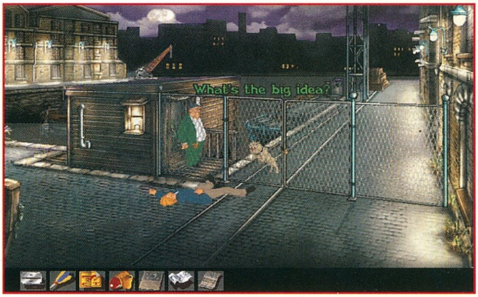


Bowling-programmal már rengeteggel találkoztam, de igazán még egyetlen sem tudott hosszabb időre lekötni. Nem mintha nem szeretném a bowlingot, egyszerűen csak úgy gondoltam, hogy ez a játék nem tartozik azok közé a sportok közé, amit számítógépen igazán élvezetesen és látványosan meg lehetne valósítani. Nem kizárt, hogy a „10 Pin Alley" súlyosan rá fog cáfolni előző állításomra, lévén az ASC Games (ők készítették a Strorm-ot) programja igencsak meggyőzően festett már a tavalyi ECTS-en is. Az első teljesen 3D tekéről lévén szó, a bábúk és a játékos mellett immáron az egész terem megtekinthető a legkülönbözőbb nézőpontokból. A program megpróbálja humorosan feldolgozni a bowlingot, ugyanakkor viszont megfelelő nehézségi szintre állítva, még a legrutinosabb számítógépes tekézőknek is komoly kihívást fog jelenteni. A játék legérdekesebb része maga a gurítás, amit ezúttal egy speciális tárcsa segítségével szabályozhatunk. Kicsit olyan az egész mint egy golfprogramban, ahol a lendületet és az ütéserősséget egy kör alakú szerkentyűvel állíthatjuk be. Tíz stílusában és viselkedésében abszolút eltérő karakter közül választhatunk magunknak versenyzőt, így egy darabig gyakorolni kell majd míg megszokjuk kedvenc hősünk mozgását. Természetesen a játékban lesz bajnokság, kupa és többjátékos üzemmód (akár 30 játékos részvételével), a legérdekesebb azonban mégis az, hogy Interneten keresztül akár tízen is lehet majd játszani. Várható megjelenés: ősz

BROKEN SWORD 2 - THE SMOKING MIRROR

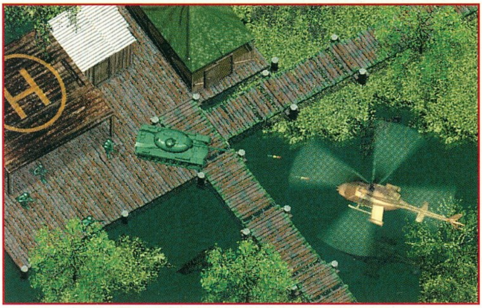
A Broken Sword kétség kívül az utóbbi idők egyik legjobb kalandjátéka volt, elsősorban remek története, másodsorban pedig lenyűgöző grafikája miatt. Függetlenül a játék sikerétől a Revolution-nél már jó előre tervbe vettek egy folytatást, bár személy szerint nem gondoltam volna, hogy kevesebb mint egy évvel az első rész megjelenése után ismét találkozhatunk George barátunkkal. Ezúttal hősünk a Mayak és Aztékok misztikus titkaiba üti bele nem éppen pisze orrát, és persze mi sem természetesebb annál, mint hogy újdonsült kalandjaira barátnője, az enyhén szarkasztikus humorú Nico is elkíséri. Utazásuk során nem csak egy közép-amerikai bűnszövetkezet tevékenységére derül fény, de bepillantást nyerhetünk az őserdők néhai lakóinak mágikus képességeibe is. Emberáldozatok, drogbárók és ellopott kincsek jellemzik a játékot, így a „The Smoking Mirror" csak azoknak ajánlott, akik nem rettennek meg az ilyesmitől. A grafika egyébként – szerencsére – továbbra is rajzolt, ha lehet még szebb, mint a Broken Sword-ban. Várható megjelenés: szeptember





ARMY MEN

A 3DO PC-s divíziójának segítségével hamarosan minden vállalkozó kedvű versenyző visszatérhet gyermekkorának abba a gyönyörű időszakába, amikor még önfeledten tologatta a műanyag katonákat egyik „csatából" a másikba. Az „Army Men" célja pontosan ennek a korszaknak a visszaidézése, hiszen ebben a játékban hadseregünk valójában csak egy műanyagból felépített játékhadsereg. Műanyagok a katonák, műanyagok a tankok és a repülők, de még a hajók is csak gumiból vannak. Ennek megfelelően, ha egy tankot lelövünk, akkor az nem felrobban, hanem egyszerűen csak a hátára fordul, mint egy szerencsétlenül járt katica. Ugyanígy ha masírozó gyalogosaink egy lángszórós karjaiba futnak, az eredmény valószínűleg néhány szétolvadt massza lesz... A négy legnagyobb fegyvernemet - hadsereg, légierő, haditengerészet és tengerészgyalogosság - megszemélyesítő tábornok közül kell kiválasztanunk egyet, a cél pedig természetesen a másik három legyőzése jópár küldetésen keresztül. Értelemszerűen minden fegyvernem más és más területen erősebb, ez alól talán csak a tengerészgyalogság a kivétel, lévén ők egy egészséges középutat képviselnek. Maga a játék tehát real-time stratégia, de itt csak akkor tudunk továbblépni a következő pályára, ha az adott szinten mindhárom ellenséges tábornokot sikeresen legyőztük. Rengeteg egység közül válogathatjuk össze magánhadseregünket, így például csak gyalogságból négy vagy ötféle létezik. A többjátékos üzemmód természetes, ráadásul két player esetén – stratégiai játékoknál meglepő módon – osztott képernyős játékra is lehetőségünk lesz. Várható megjelenés: tavasz, nyár eleje

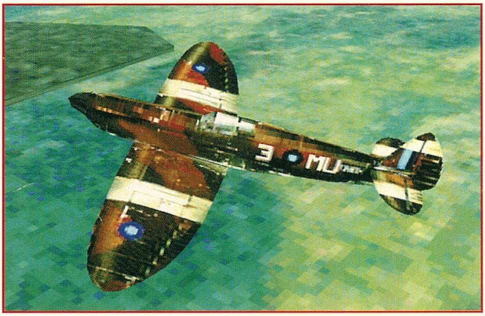


PREY

A 3D Realms sokat emlegetett üdvöskéje mindezidáig nem sokat szerepelt a PC Guru hasábjain, na nem mintha nem tartottuk volna fontosnak megemlíteni, egyszerűen csak alig lehetett róla hallani valamit. A helyzet persze most sem változott sokat, ellenben sikerült beszereznünk néhány remek képet a készülő 3D „First-Person Shooter"-ből („Quake-klónból"), amit néhány rövid info kíséretében most be is mutatunk. Amit már most is biztosan lehet tudni az az, hogy a Prey kizárólag Windows 95 alá fog elkészülni, valamint hogy beépített Internet támogatással és pályaszerkesztővel kerül a boltokba valamikor 1998 első felében (a jelenlegi tervek szerint...). A szemtanúk szerint (én ugyanis - férfiasan bevallom - semmit sem láttam a Prey-ből) a játék komoly konkurenciát jelenthet a sokak által nagyon várt UnReal-re nézve, hiszen nagyon hasonló aktív fényforrásokat és 3D megoldásokat használ. A program valószínűleg támogatni fogja a jelenleg igencsak terjedőfélben lévő 3D gyorsítókártyákat, így mind a 3Dfx, mind pedig a PowerVR tulajdonosok körében nagy népszerűségre számíthat. Történetről egyelőre semmi hír, az egyetlen apróság, hogy hősünket ha minden igaz Talon Brave-nek fogják hívni.

FIGHTER SQUADRON

A Parsoft Interactive neve bizonyára ismerősen cseng a szimulátor-rajongók számára, hiszen ők készítették a nemrégiben nagy sikert aratott A-10 Cuba!-t is. Az Activision védőszárnyai alatt dolgozó fejlesztőcsapat jelen pillanatban is egy szimulátoron dolgozik, de – sokunk nagy örömére – ezúttal inkább a második világháborút választották hadszíntérül. A „Fighter Squadron: The Screamin' Demons over Europe"-ban a „Nagy Háború" legsúlyosabb összecsapásai közül hármat küzdhetünk végig, így megpróbálhatjuk megváltoztatni az angliai légicsata, a normandiai partraszállás és az észak-afrikai hadműveletek végkimenetelét. A programhoz egy teljesen új 3D rendszert és fizikai modellt készítettek, azaz nem az A-10 Cuba! alapjait használták fel a játék fejlesztésekor. A játékban összesen 9 berepülhető géptípus közül választhatunk (mint például a Lockheed P-38 Lightning, a Focke-Wulf Fw.190 F-8 és a világ első sugárhajtású gépe, a Messerschmidt ME-262...). A fejlesztők kegyesek voltak hozzánk és így nem csak a szövetségesek, hanem a tengelyhatalmak (pontosabban a németek) oldaláról is harcba szállhatunk. Nem csupán vadászbevetéseket építettek a játékba, hiszen például az angliai légicsatánál német oldalról játszva sokszor az angliai repterek bombázása lesz a feladatunk. Túl sokat az előbb leírtakon kívül még nem lehet tudni a játékról, de a képek tanúsága szerint a grafikával nem nagyon lesz problémánk. A program megjelenése egyelőre őszre tervezett, de az sem kizárt, hogy végül mégis karácsony lesz a dologból.



PANZER GENERAL 97

Úgy tűnik, minden hónapban találok egy olyan programot, amihez sok újdonságot ugyan nem tudok hozzáfűzni, ám az újonnan beszerzett képek olyannyira lenyűgöznek, hogy nem bírom megállni, hogy be ne tegyem őket a NEWS-ba. Ebben a hónapban – most, hogy végre megjelent az Xwing vs. Tie

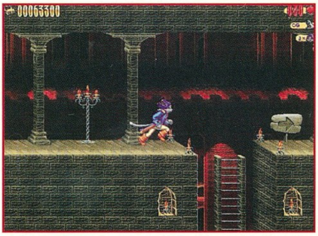
Fighter – a Panzer General a soros. A képek szerintem igencsak magukért beszélnek, a program jó eséllyel pályázhatna a „minden idők legszebb stratégiai játéka" címre. A dologban persze az az igazán lenyűgöző, hogy a Panzer General amellett hogy szép, még jó is, és így az eredmény majdnem biztosan tuti siker lesz. Jelenleg augusztusi megjelenésről csipognak a madarak, de véleményem szerint nem kizárt egy apró csúszás (mondjuk nyár, esetleg szeptember vége).

VAMPIRE DIARIES

A vámpírok mindig is örökzöld témát jelentettek a játékfejlesztőknek. A Vampire Diaries is egyike az erdélyi gróf legendájára épülő játékoknak, jelen esetben 3 CD-n mozibetétekkel megtűzdelve. A történet szerint Fells Church nevű városka gyermekei gyanús körülmények között eltűnedeznek, és ezért Elena barátai segítségével nekiindul, hogy megmentse az ártatlanokat és kibogozza a rejtélyeket. A játékban Doom-szerűen mozoghatunk, de a minimális akciórészek mellett elsősorban a kalandelemeken lesz a hangsúly. A program kizárólag Windows 95 alá készül, előreláthatólag májusi megjelenéssel.

CLAW

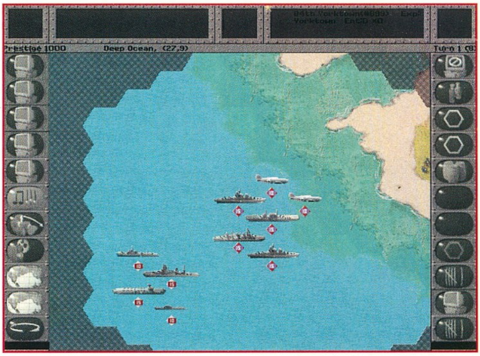
Mászkálós játékokkal soha sem halmozták el igazán a PC tulajdonosokat, és az a pár átirat ami mégis elkészült szeretett gépünkre, a legtöbbször meg sem közelítette az eredeti verzió minőségét. Mindig is ritka volt az olyan gyöngyszem mint mondjuk az Aladdin vagy az Earthworm Jim, így az ember óhatatlanul is bizakodva tekint egy olyan közelgő alkotásra, mely talán némileg enyhítheti az „ugra-bugra" játékok utáni igényeinket. A Monolith Productions Claw-ja a híres/hírhedt Nathaniel J. Claw kalózkapitány kalandjait dolgozza fel, kinek a fejére a spanyol király nem kevesebb, mint 1 millió aranypénz vérdíjat tűzött ki. A „hőstettet" a király egyik talpnyalójának, Le Rauxe kapitánynak sikerült végrehajtania, és így miután Claw hajóját elfoglalta, legénységét szétkergette és megbüntette, maga a rettegett kalóz is börtönbe került. Itt azonban Claw kapitány meglepő felfedezést tett, egy cellájában talált levélből ugyanis tudomást szerzett egy mágikus talizmán létezéséről, melynek viselője úgyszólván halhatatlanná válik. Az új céltól megrészegülve Claw kapitánynak sikerül megszöknie börtönéből és így nekiláthat, hogy megszerezze a hőn áhított kincset. Az egyetlen probléma, hogy mindenki legalább 1 millió okot tudna felsorolni, amiért Claw kapitány fejét szét kellene választani testétől, így tulajdonképpen boldog-boldogtalan rá vadászik...



A tízegynéhány pályát rajzfilmszerű animációk választják el egymástól, és – habár nem értem, hogy ez miért jó – Internet segítségével (először a számítógépes játékok történelmében) egyszerre akár 64 játékos is játszhat majd. A program kizárólag Windows 95-ös környezetben fog futni, és ezért támogatja a 16 bites színmélységet is. Várható megjelenés: nyár eleje

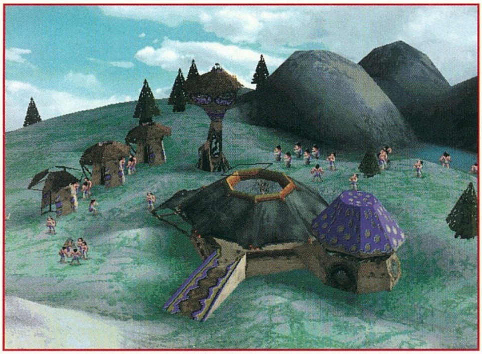
PACIFIC GENERAL

A Pacific General-ról sincs új információnk, ellenben az egyik előző számban leírtakhoz nem tudtunk képeket bemutatni, így most ezt a hiányosságunkat is szeretnénk bepótolni. Ellentétben a Panzer General 97-tel, a Pacific General még a régi rendszer felhasználásával készül, azaz teljes egészében az eredeti Panzer General keretprogramjára számíthatunk. Rövid emlékeztető gyanánt a programban a második világháború csendes-óceáni hadszínterének eseményeit játszhatjuk végig, kedvünk szerint amerikai vagy japán oldalról, beleértve azt a lehetőséget is, hogy esetleg megváltoztatjuk a történelmet. Várható megjelenés: nyár



POPULOUS: THE THIRD COMING

Jelen pillanatban mindenki bőszen Dungeon Keeper lázban ég, így aztán nem véletlen, hogy hajlamosak vagyunk elfelejtkezni az egyéb készülőfélben lévő Bullfrog remekművekről. A kilenc évvel ezelőtt megjelent Populous sokunk nagy kedvence volt, ráadásul ó ha jól emlékszem – egyike volt az első hálózaton keresztül egymás ellen is játszható programoknak. Az eredeti ötletet azóta már igen sokan és sokféleképpen feldolgozták, de az első „Istenszimulátor" mindmáig

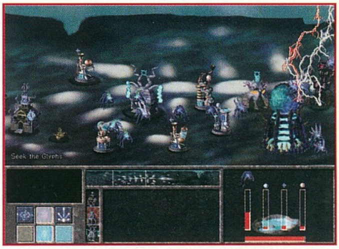


egyike a legsikeresebb számítógépes játékoknak (26 géptípus, több mint 4 millió eladott példány). A The Third Coming alapvetően az első verzió felújított, felcsicsázott, feltuningolt stb. változata, bár kétségtelen, hogy jópár újítással is

találkozhatunk majd benne. A leglátványosabb változáson természetesen a grafika esett át, lévén a program egy teljesen új 3D „köntöst" kapott. Világunkat a második részben is kedvünkre forgatgathattuk, de a Third Coming-ban már minden poligonokra épül. A játék irányadó alapelvei persze mit sem változtak, az egyetlen apró különbség az előző részekhez képest talán csak annyi, hogy itt sámánunk lesz a központi karakter, ő varázsol, ő irányít, így rá kell nagyon vigyáznunk. Hősöket képezhetünk, hadsereget gyűjthetünk, földrengést vagy járványt idézhetünk elő, azaz majdnem mindent megtehetünk ellenfeleink legyőzésére. Várható megjelenés: szeptember 19.

THE TONE REBELLION

Nos, a Tone Rebellion kétségtelenül egy real-time startégiának készül, de ezen kívül sajnos nem sokat értettem meg a játék lényegéből. A sztori szerint a Floater-ek békésen éltek furcsa lebegő szigeteiken, ám hamarosan megérkeztek a gonosz Leviathan-ok, és ahogy az a „Nagy Könyvben" meg van írva, se szó se beszéd, nagyon leigázták őket. A mi feladatunk – a Floaterek megmentőjeként – természetesen a Leviathan-ok legyőzése lesz, de előbb még építkezni és fejlesztgetni is kell egy picit. A Floater-ek mindenhez a Tone nevű anyagot használták, így most nekünk is ezt kell gyűjtögetni a boldoguláshoz. A fejlesztők azt ígérik, hogy az egyes szigeteken (összesen 16 lesz) elsősorban a fejünket kell majd használnunk a gonoszok legyőzésére, de hogy ez pontosan mit is jelent, arra egyikőjük sem tért ki részletesebben. Egyébiránt a Tone Rebellion fejlesztőinek nevéhez fűződik az Ascendancy elkészítése is, így valószínűleg nem fogunk csalódni ebben a játékukban sem. Várható megjelenés: szeptember



WARHAMMER 2 - DARK OMEN

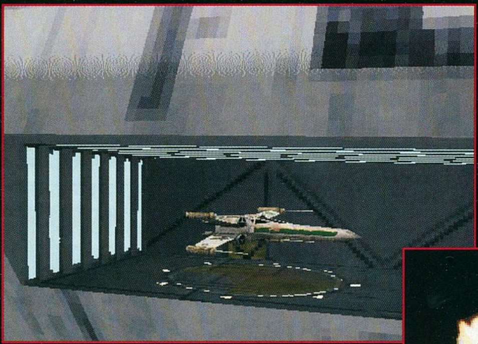
A „Shadow of the Horned Rat" anno nagyon kellemes kis játék volt, az egyetlen komoly negatívum talán csak az irányítással kapcsolatban merült fel (pontosabban ha jobban belegondolok, voltak ott Windows 95-ös problémák is, de lévén ezek elsősorban memóriahiányból és „processzoréhségből" adódtak, mostanra remélhetőleg már nem annyira égetőek). A világ, a történet és a körítés egyaránt fantasztikus volt, csak hát az egységeink nem mindig azt csinálták, amit mondtunk nekik. A Dark Omen-ben lényegében ugyanazt kell majd csinálnunk mint az első részben, csak ezúttal már egy sokkal jobb interface segítségével. Nincs infom róla, hogy az új epizód története folytatólagosan következne a „Shadow of the Horned Rat" történetéből, de nem kizárt, hogy fel lehet majd fedezni néhány párhuzamot. A grafikán igen sokat fejlesztettek a Mindscape-nél, ezúttal például a program már támogatja a 16 bites színmélységet is. A játék ugyan alapvetően egy játékosnak készült, de a kor szelleméhez hűen hálózaton keresztül egymás ellen is lehet majd játszani. Várható megjelenés: ősz

Del
deltech@usa.net

X-Wing vs. TIE Fighter

LUCASARTS
2xCD, P90, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 26MB HD, MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

A LucasArts legújabb programja az általam legjobban várt öt program közül az első. Már karácsonyra meg kellett volna jelenniük, de a hálózati problémák miatt a megjelenés csúszott vagy öt hónapot. Igazából nem voltam nagyon mérges a késés miatt, hiszen tudtam, hogy a jó munkához idő kell. Aztán egy szép májusi napon megérkezett. Persze rögtön felbolydult a szerkesztőség, hiszen mindenki kíváncsi volt a legújabb generációs szimulátorra. Az előzetesen bemutatott képek alapján lehetett rögtön tudni, hogy itt valami fantasztikus dolog van készülőben. A grafika láttán sokakban felmerült a kérdés, hogy vajon mennyire lesz gyors a program, hiszen mint tudjuk, egy szimulátornál ez az elsődleges szempont. Már rögtön a cikk elején le kell szögeznem, hogy igyekszem egy kicsit tárgyilagos lenni, s nem hagyom, hogy a Star Wars univerzum befolyásoljon a véleményem kialakításában.



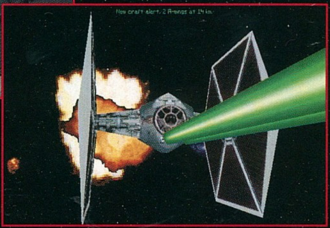
Kezdjük talán a tálalással. Szerencsére nem rakták tele azokat a szerencsétlen CD-ket mozi jelenetekkel, inkább a grafikusaik dolgoztak meg a pénzükért. Ez számomra mindenképpen egy nagy pozitívum. Inkább megtöltötték a korongokat John Williams azóta már világhíressé vált muzsikájával. A midi zenét tehát felváltotta az audio track. Ez mindenféleképpen pozitívum.

A GRAFIKAI MEGOLDÁSOK MEGELŐZIK A KORUKAT.

A következő lépésben vizsgáljuk meg a grafikát. Talán ez az a terület, ahol a legnagyobb változás figyelhető meg. Ilyen grafikát űrszimulátorban én még nem láttam. A dolog igazi ízét az adja meg, hogy azért lettek ilyen gyönyörűek az űrhajók, mert George Lucas engedélyt adott, hogy felhasználják a filmhez használt textúrákat. Ezért lettek olyan átkozottul szépek a csatajelenetek. Bevallom őszintén, hogy sokszor azért nem sikerül megcsinálnom egy küldetést, mivel inkább a csillagrombolók vagy a kalamari cirkálók szépségében gyönyörködtem. Valami lenyűgöző élmény közel repülni egy behemót hadihajóhoz és figyelni, amint méltóságteljesen elrepül alattunk. Különösen a csillagrombolók lettek eltalálva. Ezért a grafikáért azonban elég nagy árat kell fizetnünk.

A SEBESSÉG, MINT AZ EGYIK GYENGE PONT

Itt el is érkeztünk az első kényes ponthoz, a sebességhez. Tény és való, hogy nem lassú a program. Némely helyen szinte játszhatatlanul gyors. Egy remek kis menü segíthet ezen gond kiküszöbölésében. Szinte mindent be tudunk állítani, amely befolyásolhatja a sebességet, a config menüben. A tesztgép egy Pentium 180-as volt 16 MB RAM-mal és egy Hercules Dynamite videokártyával. Ezzel most nem dicsekedi akartam, hanem hogy legyen mihez viszonyítani. Ebben a gépben szerintem a szűk keresztmetszet a RAM. Sajnos nem volt lehetőségem kipróbálni 32 megával, így igazából véleményt sem



tudok róla mondani. A Windows 95 azonban nem igazán híres arról, hogy megelégedne 16 megával egy ekkora kaliberű játéknál. Rengeteget köszörüli a winchestert és nagyon sokáig tart, míg bejön egy küldetés. A másik probléma az, hogy ha egy aszteroida mezőben kell kergetnem öt másik vadászgépet, és mellettünk még négy nagy hajó igyekszik egymást darabokra szaggatni. Nem mondom, hogy ezekben az esetekben látványosan lelassulna a program, csak azt, hogy ilyenkor bizony észrevehető a frame rate csökkenése. Nehezebb célra tartani a hajókat és sokkal könnyebben kicsúsznak a kezünkből az ellenfelek. A tapasztalatok alapján most már szinte bizonyos, hogy be fogok ruházni egy 3Dfx kártyára, hiszen az nemcsak a grafikán fog csiszolni egy keveset (bár nem

hiszem, hogy sokat lehet még ezen is), hanem az állandó 30 frame/secundum is biztosítva lesz. Ennyit megér az X-Wing vs. TIE Fighter. Problémám volt még a küldetések kezdetén is. Nem igazán értek hozzá, hogy is csinálja ezt a program, de minden küldetés elején igen lassú volt a mozgás. Ez persze néhány másodperc múlva megszűnt, de attól még roppant bosszantó. Én ezt is a memória számlájára írom, bár mint mondottam nem volt alkalmam kipróbálni dupla ennyivel.

A KÜLDETÉSEK

Van egy olyan érzésem, hogy egy kicsit el lettek hanyagolva a missziók ebben az epizódban. Az X-Wing és a TIE Fighter is azért voltak annak idején akkora sikerek, mivel remek küldetéseket kellett teljesítenünk. Akkoriban hadjáratokra lettek felosztva a missziók és mindenki kiválaszthatta a neki megfelelő nehézséget. Most sajnos nem ez a helyzet. Nagyon az az érzésem, mintha egy katonai kiképző programmal lenne dolgom. Inkább a kiképzés alaposságára mentek rá, mintsem az élvezetes küldetésekre. Szerintem ez igen nagy hiba, mivel én pontosan azokat a remek küldetéseket és a jutalomból kapott animációkat szerettem a TIE Fighter-ben. (Persze az sem elhanyagolható, hogy remek volt a szimulátor rész.) Tulajdonképpen két nagy hadjárat van csak a programban, melyek küldetései szabadon választhatóak. Ez azt jelenti, hogy nem kell meghatározott sorrendben végigcsinálni a küldetéseinket. Ez egy kicsit elkedvtelenített, de a fenomenális grafika kárpótolt mindenért. Persze nem szabad elfeledkeznünk arról sem, hogy most

már nem lesz olyan nagy munka összedobni néhány küldetéslemezt. Gondoljunk csak arra, hogy hiányzik a B-Wing, a TIE Defender és a Missile Boat a berepülhető gépek soraiból.

Hamarosan tehát meg fognak jelenni a különböző kiegészítő lemezek, melyek már remélhetőleg komplett hadjáratokat is fognak tartalmazni, mint a nagy elődök.

AZ ŰRHAJÓK

Bizony itt egy kicsit el lettünk kényeztetve. Kilenc különböző gépet repülhetünk be, melyekkel különbözőképpen kell bánnunk. A Lázadó részről használhatjuk az X-Wing-et, a Y-Wing-et, az A-Wing-et és végül a Z-95 Headhunter-t. A birodalmiak kedvenc gépei a következők: TIE Fighter, TIE Interceptor, TIE Bomber, TIE Advanced és az Assault Gunboat. Ezek közül igazán új csak a Z-95 Headhunter. Talán ez az egyik leggyengébb lázadó hajó, mivel harmat gyenge a tűzereje, gyengécske a pajzsa és a fordulékonysága sem éri el a TIE gépekét. Ezzel a géppel nem sokat lépett előbbre a Szövetség. Amit nagyon hiányoltam a lázadóknál, az a B-Wing. Nagyon megkedveltem azt a kis szépséget, mégha egy kicsit lomha is volt szegény. A TIE Defender és a Missile Boat egy kicsit tényleg durva lenne a lázadók ellen, de valahogy mégis meg fogják oldani a dolgot a LucasArts-os fiúk a közeljövőben. A vadászokkal együtt 59 űrobjektum van a játékban, ami egy kicsit visszalépés a TIE Fighter-hez képest. Ott jóval több volt, persze nem ilyen grafikai megoldással.

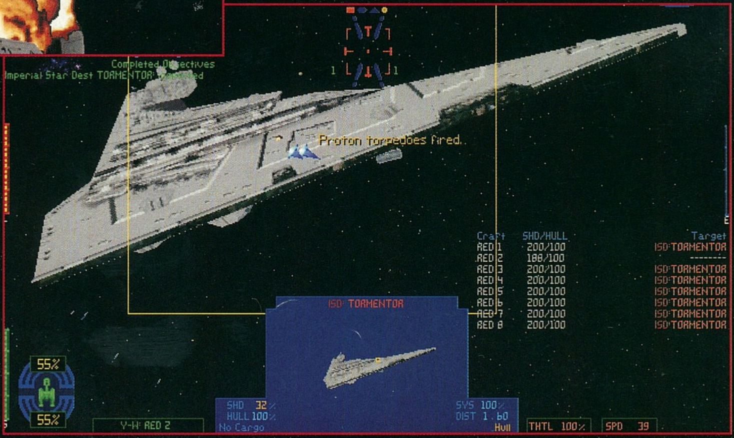
A KÜLDETÉSEK FELÉPÍTÉSE

Mint már említettem az X-Wing vs TIE Fighter nem más, mint egy hatalmas kiképzőközpont. Itt aztán szép sorban meg lehet tanulni mindent, amire egy pilótának szüksége lehet. Ha a Solo flight opcióban akarunk repülni, akkor a következő lehetőségek állnak a rendelkezésünkre. Gyakorolhatjuk az alapvető pilótafeladatokat. Tegyük fel, hogy gondjaink vannak a proton torpedó kilövésével.

Ilyenkor nincs más dolgunk, mint kiválasztani a megfelelő nehézségi szintet és belépni a megfelelő szimulátorba. Ezzel a módszerrel még az igazán kezdő pilóták is hamar elsajátíthatják az űrharc rejtelmeit. Persze az aki végigküzdötte magát a TIE Fighter és az X-Wing hadjáratain az nagy előnyben lesz a kezdőkhöz képest, mivel ők ezeket a képességeket már egyszerre és harci

körülmények között is ki tudták próbálni.

A következő típus a melee küzdelem. Ez leginkább a hálózatos Quake-hez hasonlít, ahol az győz, aki a legtöbb ellenfelet kicsinálja. Itt sincs ez másképp, a különbség csak az, hogy itt X-Wing-ek és TIE Advanced-ok csatároznak egymással. Külön beállítható a küldetés típusa és a berepülhető gépek fajtája. Ez az



egyik legélvezetesebb rész a játékban. A Tournament nem más mint egy viadal, melyben meghatározhatjuk ki is a legjobb pilóta a vidéken. Többféle feladatot kell ellátnunk a végső győzelemhez, a pontjaink száma összeadódik, tehát lehetőségünk van arra, hogy ha az egyik küldetéstípusban gyengébben teljesítettünk, akkor azt a másikban kijavítsuk. Minden küldetés után kapunk egy összesítőt, melyben láthatjuk, hogy abban a pillanatban hogy is áll a verseny. Nem árt egy pillantást vetnünk arra, hogy ki is a második helyezett, hiszen ha őt kipécézzük magunknak, akkor megakadályozhatjuk a további pontgyűjtésben. Csak arra kell nagyon vigyázni, hogy egy pofátlan harmadik meg ne előzzön mindkettőnket. A legjobb móka persze az, amikor egy pajzs nélküli TIE Fighter-rel kavarunk egy aszteroida mezőben nyolc másik ilyen őrülttel egyetemben, és mindenki mindenkit leszed. Van olyan, hogy még magamhoz sem térek az előző lelövésem óta és máris rajtam vannak ismét.

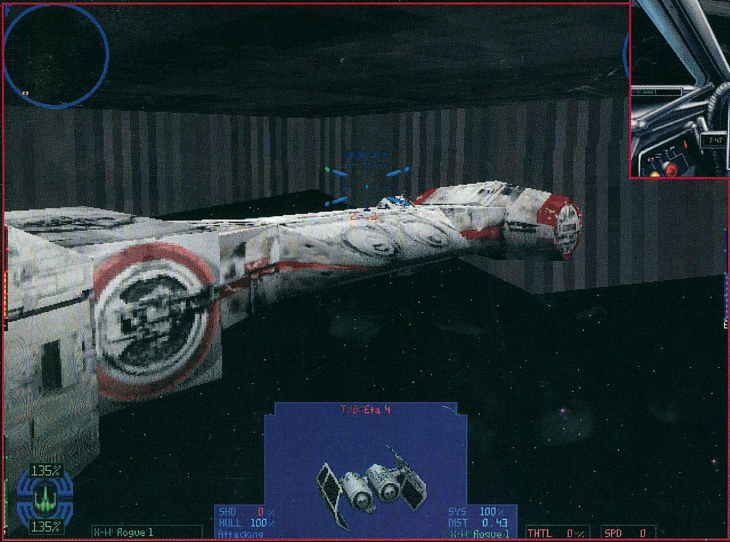
A Combat Engagements az a hely ahol tulajdonképpen a küldetéseket lehet repülni. Két nagy hadjárat van, mindegyik nyolc-nyolc küldetéssel. A dolog igazi érdekessége az, hogy ez a szám megduplázódik, mivel minden egyes küldetést lehet játszani mind lázadó, mind birodalmi oldalról is. Érdekes lesz látni azt, hogy milyen egy küldetés az ellenfél szemszögéből. A küldetések egyébként nem valami nagy számok, látszik, hogy nem ezen volt a fő hangsúly a játék tervezésekor. Az azonban mindenféleképpen dicséretes, hogy mind az ellenfél, mind a társaink sokkal aktívabbá váltak. Nincs már olyan küldetés, ahol csak cél nélkül

kóvályognak a csapattársaink és nekünk kell az egész feladatot megoldanunk. Újítás továbbá az is, hogy ha kilőnek nem halunk meg azonnal. Az eligazításon megtudhatjuk, hogy hány hullám áll a rendelkezésre a küldetés elvégzésére. Tehát ha elkapnak, akkor azonnal belekerülünk a következő hullámba. A küldetés tehát csak akkor ér véget, ha az összes lehetőségünket kihasználtuk. Ez egy kicsit megkönnyíti az életünket, de nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy ez a kedvezmény megilleti az ellenfeleket is.

Az utolsó lehetőség a megmérettetésre a Battle. Ilyenkor meghatározott számú missziót kell teljesítenünk a győzelemhez. A küldetések véletlenszerűen következnek egymás után. Vesztes küldetés után az ellenfél pontjainak száma fog növekedni. Aki eléri a szükséges pontszámot az nyer.

AZ ŰRHARC

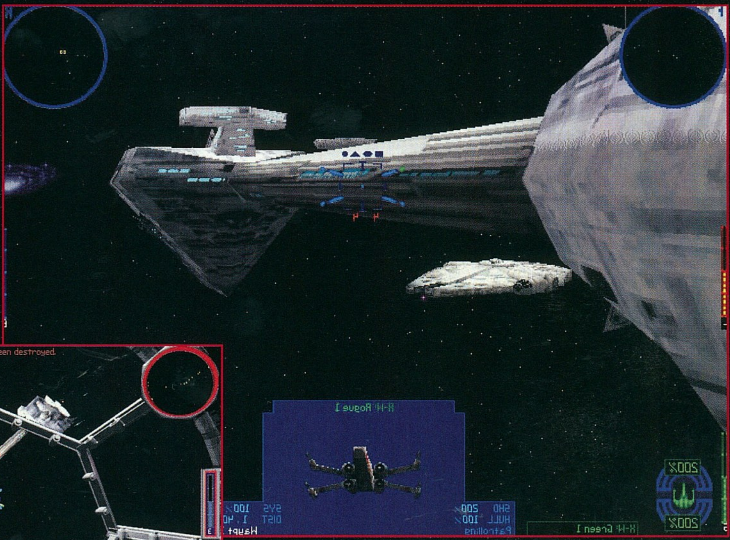
Mindent összevetve elmondható, hogy sokkal nehezebb lett az egész. Az ellenfelek nemcsak okosabbak lettek, hanem még pörgetik is a gépeiket, s így a lézereink egy része simán mellémegy. Én mintha azt vettem volna észre, hogy egy kicsit lassabb lett az X-Wing vadász. Aztán megnéztem a manőverezés értékét és rá kellett döbbennem, hogy bizony

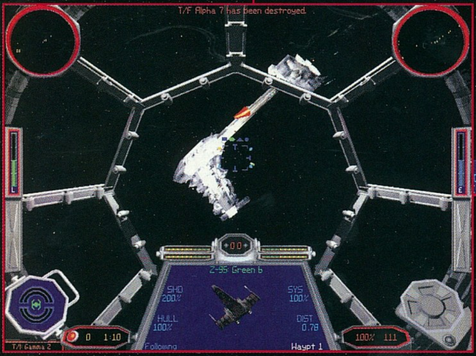


reális a mozgása, hiszen egy pajzs nélküli TIE gép sokkal fürgébb. A TIE Advanced-et pedig nyugodtan lehet a technika csodájának tekinteni. Véleményem szerint az a legjobb vadász a játékban. Sebességben vitathatatlanul ő az első, a fordulékonysága pedig megegyezik a TIE Interceptor-éval. Pajzsban egy kicsit elmarad az A-Wing-től, de a fegyverzet terén simán lepipálja azt. Pláne ha még felszereljük vonósugárral, akkor szinte legyőzhetetlen gépet kapunk. A lázadó oldalon érdekes módon nekem nem az X-Wing tetszett a legjobban, hanem a jóval

mozgékonyabb A-Wing. A lézerei szinte semmire sem jók, de azért az a 12 darab rakéta igencsak kellemes lehet alkalomadtán. Külön ki kell hangsúlyoznom a csapatmunka fontosságát is. A társaink most már ésszel használják a fegyvereiket. Ha azt mondjuk nekik, hogy támadjanak meg egy TIE Advanced-et, akkor nem egyes lézerrel fogják megtámadni, hanem dupla rakétával.

Kicsit átalakították a műszerfalakat is. Persze felismerhetőek az egyes géptípusok, de valaki nyilván rájött, hogy sokan szeretik eltüntetni a pilótafülkét a "." billentyűvel.





Az X-Wing vs. TIE Fighter-ben már sokkal több információt ad meg a képernyőn ebben az üzemmódban. Gyakorló játékosok biztosan értékelik majd ezt az újítást.

AZ OPERÁCIÓS RENDSZER

Larry Holland csapata bizony mindent megtett a siker érdekében, de úgy látszik, még ez sem volt elég. Del barátom valamikor azt írta, hogy ha az X-W vs. TF-et meg tudják írni normálisan erre az operációs rendszerre gond nélkül, akkor neki egy rossz szava sem lesz a továbbiakban. Úgy tűnik, hogy még ezeknek a tapasztalt öreg rókáknak is komoly gondot okozott a WIN95. Hiába na, egy ilyen bonyolultságú játékhoz, már nem elegendő egy 100.000,- forintos gép. Ahhoz, hogy teljesen jól fusson a játék, szükség van legalább egy negyedmilliós masinára. Ez pedig már egy kicsit túlzás. Bele sem merek gondolni, milyen játékot tudtak volna írni a fiúk DOS alá. Sajnos azonban végérvényesen úgy tűnik, hogy leáldozott a DOS játékok kora. Már csak abban reménykedhetünk, hogy képesek leszünk anyagilag versenyben maradni ebben az iszonyú versenyfutásban.

HÁLÓZATI JÁTÉK

A program igazán nagy erénye a hálózati támogatás. Ez az első LucasArts program amelyik kihasználja ezt a nagyszerű lehetőséget. Igazán nagy bánatom, hogy az idő és a gépeim számának rövidsége miatt nem tudtam kipróbálni a hálózatot. Ezt persze mihamarabb pótolnom kell. A tény az, hogy a programmal tudunk Internet-en játszani, bár ez igencsak jó kapcsolatot igényel. Az igazán nagy lehetőség abban rejlik, ha össze tudunk hozni néhány olyan gépet, amely megfelelő erősségű processzorral és megfelelő mennyiségű RAM-mal bír. Ilyenkor a lehetőségek tárháza szinte felmérhetetlen.

ÉRTÉKELÉS

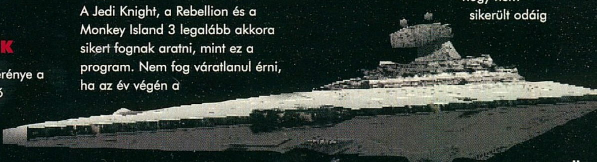
Nem hiszem, hogy bárki előtt is rejtve maradt a véleményem a játékról. Biztosan a hónap játéka lesz, de szerintem nem kizárt az sem, hogy elnyeri az év játéka címet. Erősen kétlem, hogy ki tudnának hozni még egy ilyen kaliberű programot az idén.

Pedig az X-Wing vs. TIE Fighter-rel még nem ért véget a LucasArts idei bemutatója. A tarsolyukban van még három olyan produkció, amely lesöpörhet minden mást a porondról. A Jedi Knight, a Rebellion és a Monkey Island 3 legalább akkora sikert fognak aratni, mint ez a program. Nem fog váratlanul érni, ha az év végén a LucasArts kapná meg a legjobb játékfejlesztőnek járó díjat. Már csak az X-W vs. TF miatt is megérdemelné. Minden szimulátor és Star Wars rajongónak kötelező darab. Ez az a program melyre nyugodtan azt merem mondani, hogy megéri a pénzét. Álmaim netovábbja pedig az lenne, ha ugyanezzel a grafikai engine-nel megcsinálnák az eredeti X-Wing-et és TIE Fighter-t. De ez azonban még csak a jövő zenéje.

A HÁLÓBAN DEL VS. MOCSY

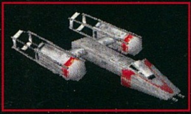
Kicsit leizzadtam a csatározásban. Naivan azt hittem, hogy könnyű lesz szétrobbantanom Del-t az X-Wing vs. TIE Fighter-ben. Hát nem így történt. Hajszállal csak, de ő győzött. Persze nem keseredem el, hiszen ez még csak az első összecsapásunk volt, úgy látszik gyakorolnom kell még egy kicsit. Hiába no, nem is repül olyan rosszul a fiú.

Az egész dolog úgy kezdődött, hogy nem sikerült odáig



VADÁSZOK AZ X-WINGBEN

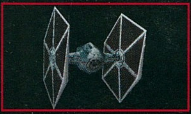
X-Wing: Az egyik favorit a lázadóknál. Erős fegyverzet, jó pajzs, de egy kicsit lomha mozgás.



Y-Wing: Szegény öreg Y-Wing. Már rég le kellett volna cserélni. Közepes pajzs, csigalassúság, de elég jó fegyverzet. Fel van szerelve két ion ágyúval is.

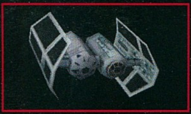
A-Wing: A kedvenc lázadó gépem. Villámgyors, jó a manőverező képessége, de gyenge a fegyverzete. A TIE Advanced méltó ellenfele.

Z-95 Headhunter: Az X-Wing előde. Harmatgyenge pajzs, pite fegyverzet, egyszóval felejthető.

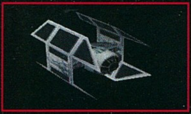


TIE Fighter: Nagy tömegben gyártott pajzsnélküli vadász. Csak csoportosan jelent veszélyt.

TIE Interceptor: Sokkal tartósabb, mint egy TIE Fighter és nagyságrenddel jobb a manőverező képessége. A fegyverzete is kiváló.



TIE Bomber: Ismét egy pajzs nélküli tömegtermék. Az egyedüli veszély bennük a protontorpedó. Meglepően tartós darab.



TIE Advanced: Vitathatatlanul a ő a legjobb vadász a játékban. Pajzsa van, iszonyú fordulékony, remek a tűzereje. A lázadók jobb ha nagy ívben elkerülik.

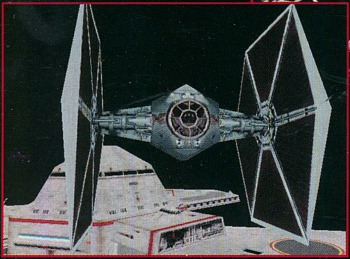
Assault Gunboat: Az egyetlen vadászbombázó, mely nem a TIE szériából való. A hibái közé tartozik a lassúság és a pocsék fordulékonyság. Fegyverzet terén viszont magasan ver mindenkit.

jutnunk, hogy hálózatban tudjunk játszani egymással. Pedig elég szégyen lett volna úgy leadni egy cikket, hogy nem próbáltuk ki a programot egymás ellen. Egy keddi

napon aztán behozta a botkormányát és meginvitált az Atlantiszba, hogy döntsük el már végre azt a régóta tartó kis vitánkat. Ilyen invitálásra persze nem tudtam nemet mondani, de sajnos nálam nem volt egyetlen botkormány sem. Így hát kénytelen voltam kölcsönkérni Csongortól egy Thunderbird-öt, ami nem egy rossz joy, de azért mégsem egy Thrustmaster WCS-vel. A hálózatról tudni kell, hogy elég egyszerűen összehozható WIN 95 alatt, eddig még nem sok embernek volt vele problémája. Gyorsan nekivágtunk egy menetnek. Elsőre elkövettük azt a hibát, hogy csak ketten mentünk egymás ellen. Nos ez elég kiábrándító, mivel ebben az üzemmódban csak kergetőzünk egymással és nem igazán tudunk egymással mit kezdeni. A bajokat csak tetézte, hogy a program véletlenszerűen betett egy platformot a képbe, mely néha elengedett egy-egy rakétát felénk. A rakétakilövést általában a másik elégedett kuncogása kísérte, de hamarosan az arcára fagyott a mosoly, amikor őt is célba vette az a nyavalyás platform. Na mondjuk ez így nem igazán kerek, inkább kiléptünk. Választottunk inkább egy meele-t, ahol rajtunk kívül még volt hat ellenfél. Nos itt kezdődött az igazi móka. Gépnek persze X-Wing-et választottunk, mivel ez áll a legközelebb a szívünkhöz. A nehézségi szintet közepesre állítottuk, mivel szerettük volna, ha a gép által irányított pilóták mellett mi is elkönyvelhetünk néhány kill-t. Félelmetes volt a csata. Mindenki mindenkit támadott és a nagy kavalkádban csak nagy ritkán akadtam össze Del-lel. Persze annál jobban irtottak a többiek. Én sem maradtam persze adós, de azért fél szemmel mindig lestem ki is áll az első helyen. Az első helyezettet lila rács veszi körül, s így elég könnyű

azonosítani. Mihelyt felugrott Del az első helyre, rögtön megtámadtam. Nehogy már jól érezze magát. Általában mi ketten vezettük a toplistát elég nagy különbséggel. Persze ha én kerültem fel az élre, akkor rögtön érkezett Del és elkezdett támadni. Mit mondjak elég érdekes volt a hajsza. Én üldöztem valami szerencsétlent, akinek volt vagy két

százalék pajzsa és már lyukas volt a páncélzata. A hajsza izgalmában nem igazán figyeltem a pajzsaim állapotára és igencsak pirosban voltak. Erre megvillan valami a monitoron és már csak Del gúnyos kacagását hallhattam, melyből arra következtettem, hogy ő volt az aki szétlőtt. Az egész eset kísértetiesen emlékeztetett arra a szituációra, amikor a mozifilmben Biggs megmenti Luke életét egy ilyen manőverrel. Gondolom mondanom



sem kell, hogy a következő célpontom Del barátom lett, aki sokáig nem értette, miért is csúszik vissza állandóan a második oldalra. Azért valamilyen csoda folytán ő nyerte meg az első futamot. Gyorsan átnyergeltünk egy birodalmi gépre, a poén kedvéért egy TIE Fighter-re. Itt már csúfos vereséget szenvedtünk mindketten. Én valahol a hatodik helyen kullogtam a meccs végén szerény ezer ponttal, Del azonban még rosszabbul járt, Ő volt a sereghajtó mínusz kétszáz ponttal. Hiába no, egy TIE Fighter-nek nincs pajzsa és a gép nagyon pontosan tud lőni. Aztán következett a nagy megmérettetés a TIE Advanced.

Nagyon durva az a gép. Persze ebben a menetben is csak középmezőnyben végeztünk fej-fej mellett. A pontok számát tekintve azonban ismét Del nyert. Ezt a hajót azonban csak fanatikus pilóták válasszák, mivel olyan gyors és olyan jó a manőverező képesség, hogy elég nagy tapasztalatot igényel ha valaki rájuk akar vadászni. Időközben rájöttünk, hogy mégiscsak az X-Wing-nél kellene maradnunk, mivel nem nagyon fekszenek nekünk ezek a TIE gépek. A következő két menetben mindketten nyertünk egy-egy csatát, így összesítésben Del nyert három kettőre. Mi ebből a tanulság? Semmi, gyakorlok egy kicsit és revansot veszek.

Maga a hálózati játék egyébként valami fantasztikus. Én általában nem vagyok valami nagy híve a hálózatos játékoknak, de most meg kell emelnem a kalapomat. Biztos vagyok benne, hogy ez lesz a jövő. Egyszerűen bejelentkezem a hálózat alá és máris olyan wingmen-jeim lesznek, mint Del és Pellus. A gép által kreált pilóták elleni harc közel sem nyújt akkora élményt.

A játék során szerzett néhány tapasztalatot azonban szeretném megosztani veletek, mivel sokat segíthet néhány hasznos tudnivaló. A legfontosabb dolog a fordulékonyság. Nem igazán köztudott az a dolog, hogy 1/3-ad sebességnél a legfordulékonyabb egy vadászgép. A leglassabban akkor fordul, ha maximális vagy zéró sebességen vagyunk. Ezzel a trükkel elég hamar meg lehet etetni a gépi ellenfeleket. Persze emberi pilóta ellen már nem jön be a dolog.

Nem rossz taktika az sem, ha a vadászt támadjuk. Ilyenkor nem fog annyira figyelni mi is történik a háta mögött. Sokszor elkövettem azt a hibát, hogy nem törődtem azzal ki is settenkedik a hátam mögött. Pedig az is számít hányszor szednek le minket, mivel mínusz pontokat kapunk minden egyes megsemmisülésünkkor. Remekül lehet használni a beam fegyvereket is. Három féle típust raktak be a programba. Van a szokványos tracking, mely lelassítja az ellenséges gépeket, s így a rakétáink szabad prédájával válnak. Aztán ott van a decoy típus, mely az aktuális célpont fegyverrendszereit teszi használhatatlanná egy időre. Az utolsó az egyik leghasználhatóbb. Ha a decoy-t használjuk, akkor a befogott gép célzó computer-e nem lesz képes látni a mi gépünket. Szabad szemmel persze látható, de a radarok számára észrevétlen, s így rakétát sem tud ránk lőni.

Mindent összevetve talán az X-Wing az a program, amely megváltoztathatja a hálózati játékokról alkotott véleményt. Itt a cél nem az, hogy mindenkit kiirtsunk (pedig lehet így is). A variációk száma végtelen és azt hiszem elég nehéz lesz megunni a dolgot. A júliusi GURU táborban szerintem az időnk nagy részét az X-Wing és a Red Alert előtt fogjuk eltölteni. A kérdés már csak az, hogy a barátnők mit fognak ehhez a dologhoz szólni?

Mocsy

A TÖRDELŐ KÖZBESZÓL

Nem igazán szoktam írni az újságban – kivéve a levrovot –, de most úgy érzem ejtenem kell egy-két keresetlen szót erről „A lejobb!!!" értékelésű játékról.

A programmal játszva, illetve Mocsy cikkét olvasva, a százalék és az értékelés miatt ragadtam „billentyűzetet".

Amit beharangoztak, azt meglepően szépen hozza a program, de azért szerintem – és ezt hangsúlyoznom kell – nem érdemli meg a 95%-ot.

Ami nagyon nem tetszett az azzal kezdődött, hogy nem lehet billentyűzetről irányítani a programot. Lehet hogy sokakban ez furcsa érzést kell és röhögni kezdenek, de ha az X-Wing-et lehetett, akkor ezt miért nem? Például az én esetemben nem fussa – ehhez a programhoz kellő – 35.000 Ft-os szuper joyra.

A másik dolog, hogy az egész játék alatt 2D érzetem volt – ezt mások is megerősítették, de azzal az indokkal hogy így gyorsabb lett. Az tény, hogy szép és gyors, de ez manapság már nem lehet nagy erény egy P133-on, ezért nem érdemel magasabb százalékot. Nem akarom elrontani senki kedvét a játéktól – mert szuper jó –, de azért nem kell ettől hasraesni '97-ben.

Egyébként Mocsy és Del most mennek ölre, hogy ki mivel repül jobban és ki a jobb.

A szerkesztőség többi tagja (Shoebaron, Charlie, Laza, + Csumi) mérsékelten örömködött, hiszen többet vártak a játéktól, pláne a hálózatos résztől.

a törd.

PC GURU

95%

A legjobb!!!

Dungeon Keeper

Még egy hónap...

Sok olyan játék van manapság, amelyeket ígérgetnek, ilyen jó lesz, ennyi mindent fog tudni, ilyen meg ilyen szuper lesz! Sok ezekből nem ér fel a hírveréssel, általában összekapkodott kódról, egy másik program leutánzásáról van szó. A Dungeon Keeper a Bullfrogtól természetesen nem ilyen.

A Dungeon Keeper már másfél éve késik a tervezett kiadáshoz képest – ilyen nagyságrendű csúszást nem szoktak díjazni a kiadók. Már az alapkoncepció is megalomániás: Tervezzünk földalatti labirintust, csapdákat, szörnyekkel népesítsük be a terepet, szinte „istenként” alakíthassuk a birodalmunkat!

Eredetileg a Dungeon Master név illene a programra, de már volt ilyen játék – így lett belőle Keeper.

Magyarországra Peter Laughton úr jött az Electronic Arts-tól, így vele találkoztam. Megengedte, hogy exkluzívan, a világon elsőként írhasson a PC GURU magazin a béta verzióról. Sajnos csak 45 percem volt a program tesztelésére miközben Peter magyarázott, de így is bátran állíthatom, '97 egyik legjobb stratégiai játékával állunk szemben.

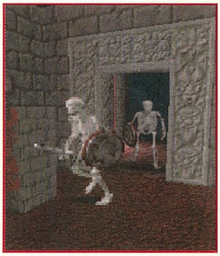
„A játék a fejlesztés kezdetén a Magic Carpet engine-jéből alakult ki, és a korai időszakban inkább a DOOM-ra hasonlított. Azóta nagyon sok idő telt el, végül teljesen a stratégiára lett helyezve a hangsúly.”

Az első pozitív benyomásom a programról az volt, hogy DOS és WINDOWS alatt egyaránt futott, minden gond nélkül. A játékot két módban játszhatjuk: a DISCOVERY mód az építkezésre és a managementre helyezi a hangsúlyt, míg a FIGHTING mód a harcokra. Természetesen a FIGHTING módban is kell stratégiáznunk, építkeznünk és fordítva. Kezdéskor egy térképen tudjuk kiválasztani a játékterünket- eleinte könnyebb feladatokat bíznak ránk, később lesz lehetőségünk választani több pálya közül is. A játék teljesen a föld alatt játszódik, ahol alapban egy szobát és egy impet kapunk. Az impek a dolgozó lények, róluk később teszünk még említést. A játék hangulatát nagyon jól eltalálták: a grafikák gyönyörűek, a falak mintha nyirkosak lennének. A fáklya lángok lobogása csak tovább fokozzák a hangulatot. A 3D játékteret természetesen szabadon lehet nagyítani, kicsinyíteni, forgatni.

A legelső feladatunk a „lakóhelyiségek kiépítése”, azaz a kedves, vendégszerető szörnyeinknek a minimális életteret biztosítani. Minden lénynek megvan a minimum helyigénye, valamint nem biztos, hogy mindig célravezető a lényeket egy szobába bezsúfolni. Egyesek éhesebbek mint a többiek, valamint vannak olyan szörnyek, akik ki nem állhatják egymást – ilyenkor a Dungeon Keepernek azaz a játékosnak kell közbeavatkoznia. Egy-két jól irányzott pofon észre téríti a rendetlenkedőket- egy ideig. A galibák elkerülése végett a labirintusunk tervezése közben hamar ki kell alakítanunk a keltetőszobát. Innen csirkék fognak kimasírozni, és az éhes szörnyek azonnal elfelejtik egymás cséplését. Baráti jó tanács: csirkéket ne pofozzunk – nem nagyon bírják szegények. A munkásainkat azonban nem árt egy kis ütlegeléssel gyorsabb munkára bírni. Ha azt akarjuk, hogy valamelyik alagút határidő előtt készüljön el, ne kíméljük az impet. Azért figyeljünk a végletekre is, túl sok pofozás után a lény letargiába eshet...

A kezdetekkor ügyelnünk kell, mikor nyitjuk meg a bejáratot, azaz mikor csinálunk folyosót az eddig elszeparált labirintusunk és a bejárat között. Innen áramlanak be ugyanis azok a lények, akik a labirintusunkat fogják lakni, és azok is, akik a kincsekre pályáznak. Ráakadhatunk más által épített labirintusra is- ezek egybenyitása újabb kihívásokat jelent.

Eddig csak két szükségletét említettük meg a lényeknek: a pihenőhelyet (ahol kialusszák



magukat), valamint a kaját (csirkét). A nagyobb lényeknek pedig fizetésre is van szükségük. Ehhez be kell indítanunk az aranybánya termelését. A program részletességéhez tartozik az is, hogy még a szobákról is kérhetünk statisztikát. Mindezen felül, ha egy lénynek kialakítunk egy szállást, ügyelnünk kell hogy a méretek és a „barlang" alakja és típusa (medencés, lávás) összhangban legyen a lény természetével.

Építhetünk még könyvtárat is, ahol a varázslatainkat kutathatjuk. A varázslatokból egy-két ízelítő:

- Imp varázslása
- A Gonosz illata (titkos helyek felfedése a térképen)
- Harcra hívás
- Barlang beomlasztása
- Ellenfél csirkévé változtatása stb.

Természetesen nem csak varázslatokkal és lényekkel hadakozhatunk a betolakodók ellen, csapdákat és ajtókat is letehetünk. Míg az előbbi a rablók likvidálására, az utóbbi a lelassításukra vagy teljes megállításukra használható. Az ajtók kifejlesztéséhez fontos a munkaterületünk (workshop). A munkaterületünk nagysága (hány kocka az alapja) határozza meg a legyártott ajtó minőségét. Ha már a termeket is elkezdtem részletezni, álljon itt egy-két „kivájandó" terem:

- Munkaterület (Workshop - ajtók és csapdák készítéséhez)
- Hamvasztó (Mesolion)
- Fejvadász terem (Scavenger room - vérdíjat tűzhetünk ellenségeink fejére)
- Kaszárnya (Barakk)
- Kínzókamra és börtön (Torture room - itt éheztethetjük és kínozhatjuk az ellenfeleink lényeit; egyesek még át is állhatnak!)
- Őrtorony (Guard post)
- Híd (Bridge)
- Könyvtár (Dark library)
- Templom

A hamvasztót természetesen a hullák eltüntetésére használjuk: az ellenfeleink teteme pl. eléggé ijesztőleg hat a betolakodókra, viszont egy saját harcosunk hullája elbátortalaníthatja az impeket. Ezért az impekkel kell becipeltetni a hullákat a hamvasztóba. A templomban a monstereinknek javul a moráljuk, valamint itt még lényeket is feláldozhatunk az isteneknek. Ezeket az áldozásokat csak nagy körültekintéssel lehet végezni – nem mindegy kinek, mikor, milyen lényt áldozunk fel! Viszont a jutalom általában megéri a kísérletezést!

A lények tapasztalatot is kapnak. Így nagyobbak, erősebbek lesznek, sőt több különleges képességre is szert tesznek! A program előnyére válik az is, hogy a csaták során bármikor bármelyik lényünk „bőrébe bújhatunk" és magunk is részt vehetünk a harcokban, használhatjuk a speciális képességeket, ügyes húzásokkal kiirthatjuk az ellenfeleinket. A játékban az egyik szinten úgy megharagudott az egyik lény uralkodója, hogy személyesen jött át a labirintusomba bosszút állni! A játékban kombinációkat is használhatunk – pl. a betolakodó fejére vérdíjat tűzünk ki, ha elkapták akkor elküldjük pihenésre a kínzókamrába, és addig kínozzuk, amíg át nem áll.

A program egyik legnagyobb előnye, hogy nem lett túlbonyolítva. A fenti részletességek nem vesznek el képernyők tömkelegében- öt fő ikon és egy-két kisegítő képernyő mindenről tájékoztat. Kb. 30-40 szint lesz a végleges játékban, és NET-en avagy hálózaton is játszhatunk egymás ellen (Dungeon Keeper Dungeon Keeper ellen).

Egy két plusz információ a Dungeon Keeper szórólapjáról:

- Építsd fel a Sötét Könyvtárszobát, ahol a lényeid megtanulhatják, hogy a könyveknek nemcsak jó ízük van, hanem ősi arkaniai tudást, olyan bölcsességet tartalmaznak, amelyekkel varázserőkre tehetnek szert! Eleinte nem megy azért minden könnyedén...
- Minden veszélyes lénynek a Dark Mistresstől a Horned Berserkeren keresztül megvan a saját statisztikája és speciális képessége. Az erősebb lények többe kerülnek, viszont többet tudnak, gyorsabbak és kevesebbet hibáznak. De telik-e a költségvetésből? Valamint mi a helyzet akkor, ha béremelést követelnek majd?

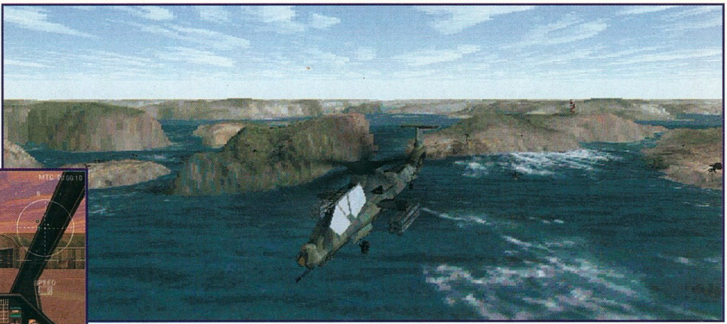
Azt hiszem, a rövid ismertető magáért beszél, – elő a csákányokkal!

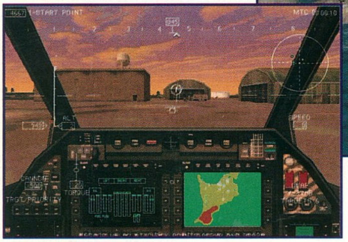
Masell

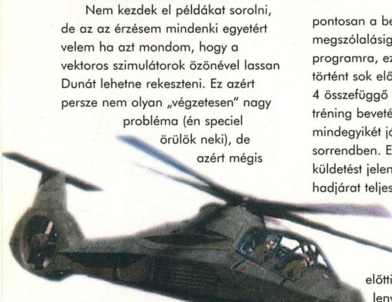
Comanche 3

A nagy előd méltó folytatása

NOVALOGIC
2xCD, P90,
MS-DOS 5.0, Win95
VGA, SVGA,
16MB RAM, 30MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák







Nem kezdek el példákat sorolni, de az az érzésem mindenki egyetért velem ha azt mondom, hogy a vektoros szimulátorok özönével lassan Dunát lehetne rekeszteni. Ez azért persze nem olyan „végzetesen" nagy probléma (én speciel örülök neki), de azért mégis határozottan üdítően hat egy-egy más technikai megoldásra épülő program. A jónéhány évvel ezelőtt megjelent Comanche kétségtelenül új színt hozott a szimulátorok világába, és a Novalogic jóvoltából májusban napvilágot látott harmadik rész szerencsére tovább öregbítette a sorozat amúgy sem mindennapi hírnevét...

Ellentétben az első résszel, a Comanche 3 inkább szimulátor mintsem akciójáték, bár a rengeteg bekapcsolható kényelmi funkció miatt akár egy mezei lövöldözős játék szintjére is le lehet butítani. A játék kerete - egészen pontosan a beállítható opciók - megszólalásig hasonlítanak az eredeti programra, ezen a szinten tehát nem történt sok előrelépés. A programban 4 összefüggő hadjárat és egy sorozat tréning bevetés szerepel, ezek mindegyikét játszhatjuk bármilyen sorrendben. Ez hadjáratonként 7 küldetést jelent, plusz minden hadjárat teljesítésekor kapunk egy speciális bonus bevetést (kifejezetten mazochistáknak). A bevetések előtti eligazítások lenyűgözőek, mindent a legapróbb részletekig megtudhatunk az előttünk álló feladatokról, bár sajnos fegyverzetünket még mindig nem állítjuk össze saját elképzeléseink szerint (ezt a program szabályozza az adott küldetéstől függően). A bevetések teljesítésekor egy elég részletes statisztikát kapunk teljesítményünkről, a „Replay" funkció segítségével visszanézhetjük ténykedésünket és kedvünkre bármikor ismét átvehetjük az irányítást. Számomra egy picit hiányzott a más játékokban már megszokott kitüntetésözön a sikeres küldetések után, de ez igazából nem annyira fontos, hogy komoly negatívumként beszéljünk róla.

A grafika - pontosabban a látvány - mérföldekkel előz meg minden hasonszőrű alkotást, legnagyobb felbontásban majdhogynem még a leveleket is lehet látni a fákon. Négy vagy ötféle eltérő tereptípussal találkozhatunk a különböző hadszíntereknek megfelelően, de számomra mégis a felhők voltak a leglenyűgözőbbek. Nehezen tudnám visszaadni azt a látványt, ahogy a hajnali nap első sugarainak fényében a vékonyka felhőrétegen átdereng az odalent lopakodó ellenséges tankoszlop körvonala. Ha már a tankoknál tartunk, érdemes külön kiemelni az egyes tereptárgyak lenyűgöző részletességét is. A játékból kiszedett képek helyenként majdhogynem fénykép minőségűek, így nehéz elképzelni, hogy amellett, hogy jól néznek ki, még mozognak is. Ezzel a gondolatmenettel aztán el is érkeztünk kedvenc témánkhoz, azaz a sebesség kérdéséhez.

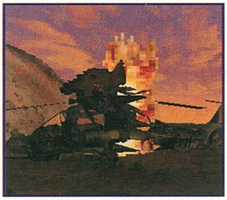
Minden különösebb kertelés nélkül, a Comanche 3 első látásra borzasztó lassúnak tűnhet, és ez az érzés valószínűleg másodszori megtekintésre sem fog sokat változni. Pentium 100 és 16 mega RAM nélkül a - szó szoros értelmében véve - felesleges próbálkozni, lévén előbbi a minimális 320x200-as felbontáshoz is

alig elég, utóbbi megléte nélkül pedig el sem indul a program. Még egy combosabbnak számító P166-os gépen 32 megával is igencsak trükközni kell a felbontásokkal és a grafikai részletesség beállításával, hogy úgy ahogy elfogadható eredményeket érjünk el, de figyelembevéve hogy egy 225-ös Penyán is szaggatott a program legnagyobb felbontásban, ez nem is annyira meglepő. Még szerencse, hogy a legkülönbözőbb VESA módok felhasználásával és a játékteret alkotó tereptárgyak részletességének beállításával elég jól megválaszthatjuk a számunkra leginkább elfogadható kompromisszumot látvány és sebesség között. Az általános tapasztalatok azt mutatják, hogy P133-on a 400x300-as, 166-on az 512x384-es, P200-on pedig a 640x400-as felbontás a legjobb választás (ami persze nem azt jelenti, hogy így abszolút kifogástalan, folyamatos a mozgás, de a lehetőségekhez - és a látványhoz - képest legalábbis elfogadható). A 640x480-as felbontást teljes részletesség mellett nem tudom milyen gépre találták ki, hiszen még Oldman (ki egyébként köztudottan nagy Comanche megszállott) is panaszkodott, pedig ha valakinek, hát neki igencsak bika masinája van. MMX-en sajna nem volt szerencsém megcsodálni a programot, nem kizárt hogy azon látványosan jobban muzsikált volna a dolog (elméletileg a C3 maximálisan támogatja az új Intel csodát).

Mindezek ismeretében furcsán - vagy legalábbis ellentmondásosan - fog hatni, de mégsem tudom kerek perec kijelenteni, hogy a Comanche 3 borzasztó lassú lenne. Figyelmesebb olvasók nyilván észrevették, hogy az előző bekezdés elején feltételes módot használtam, ami elsősorban annak köszönhető, hogy habár egy felületes szemlélő azonnal a „de vacak" jelző egyik kevésbé irodalmi változatával illetné a programot, valójában igazi remekművel állunk szemben. Ha jobban utánagondolok, hasonló negatív érzésekkel viseltettem elsőre például a Digital Integration Apache Longbow-jával szemben is, hiszen ahogy rángattam a joyt, az a program is igencsak szaggatott. Aztán szép lassan rájöttem, hogy ez a műfaj nem hasonlítható egy „mezei" lövöldözős akciójátékhoz, hiszen egy helikopter irányításánál a legritkább esetben kell tövig jobbra vagy balra megtépni a botkormányt. A legtöbbször finom, óvatos mozdulatokkal kell operálni, és láss csodát, a mozgás is mindjárt sokkal folyamatosabb lesz. Ez az elmélet működött mindkét Apache Longbow-nál, és most működik a Comanche 3-nál is.

Lehet, hogy sokak számára ez a gondolatmenet pusztán ügyes kifogásnak és a program gyengeségét palástoló magyarázatnak tűnik, de addig nem érdemes - és nem is szabad - határozottan véleményt nyilvánítani, amíg az ember ki nem próbálta a dolgot gyakorlatban. Ehhez persze szükségünk lesz egy igen érzékeny, jó minőségű joystick-ra is, ellenkező esetben ugyanis csak össze-vissza fog ugrálni a kép egyfelől idétlenül és rondán, másfelől pedig egy rakás frame-et kihagyva. Nem mondom, hogy feltétlenül egy Thrustmastert kell beszerezni a megfelelő játékélmény eléréséhez (persze aki teheti, ne hagyja ki!), de nem árt legalább egy Firebird kaliberű masinát beüzemelni. Nos, ezzel az apró kitérővel mindössze annyit szerettem volna elmondani, hogy habár a Comanche 3 valóban nem kapkodja el a dolgokat, valójában azért közel sem annyira lassú, mint azt első látásra gondolhatnánk.

Egy mondatban összefoglalva, nekem nagyon tetszett a Comanche 3. Nem mondom, közel sem olyan gyors mint az első rész, így azt is elismerem, hogy iszonyú bika gép kell még közepes teljesítmény eléréséhez is. Ellenben be kell látnunk, hogy amit látvány és szimuláció terén produkál, az messze túlmutat azon, amit eddig bármelyik másik hasonló programban tapasztalhattunk. Hihetetlen érzés a kanyonok között száguldozni (megfelelő gépen persze...), és külön lenyűgöző, hogy ha valamihez közel repülök, akkor nem pixelesebb lesz a kép, hanem egyszerűen jobban megfigyelhetem az adott objektum részleteit. Mindehhez hozzáadódik az a félelmetes hangulat, amit a gép mesterséges intelligenciája produkál akár ellenünk, akár a többi gép által irányított egység ellen. Emlékszem egyszer képes voltam tíz percig bambulni egy alant zajló tankcsatát anélkül, hogy akár egyik, akár másik oldalon beavatkoztam volna (aztán jött egy Hind, és végeszakadt a mozinak...). A tankok tornyai forognak, lövéskor „hátrarugnak", a becsapódások helyén kráterek és füst marad, hogy csak a legszembetűnőbb dolgokat említsem. Egyszóval az egész játék fantasztikus, és véleményem szerint nem szabad beleesnünk abba a



hibába, hogy elítéljük csak azért, mert az otthoni gépen nem fut tökéletesen. Ezzel a véleménnyel persze nem kell egyetérteni, de az igazat megvallva kétlem, hogy valamirevaló gyorsítókártya nélkül jelen technikai lehetőségek mellett, ilyen minőségben bárki gyorsabbat tudna alkotni!

Del (deltech@usa.net)

PC GURU

91%

Igen, így kell kinézni egy szimulátornak 1997-ben!

Redneck Rampage

„Táj fájter" Doom stílusban

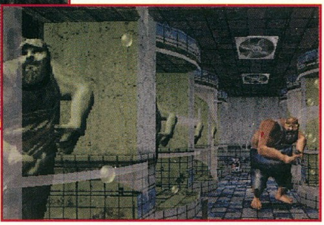
INTERPLAY
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák, Hálózatban játszható

Túl sok előzménye nem volt a XATRIX fejlesztőcsapat által alkotott Redneck Rampage-nek, hiszen a februári CD-GURU-n még csak egy igen rövid játszható demot találhattunk, és ehhez képest itt a teljes változat.

Igen, a Redneck Rampage is a híressé vált 3D Build Engine-re épül, és a végletekig ki is használja annak minden funkcióját. A játék legfőbb erénye, hogy irtózatosan sok grafikát pakoltak bele a készítők, szinte nincs is két egyforma pálya, mindig találkozunk valami új grafikai elemmel. Az ötleteket sem hiányolhatjuk belőle, hiszen akadtak pillanatok, amikor leesett állkapcsomat percekig keresgéltem a parkettán. Pedig hát ez is csak egy dúm klón...

Szóval az úgy volt, hogy egy szép napon megérkeztek a csúnya, rosszindulatú, gonosz idegenek, akik erőteljesen felbolygatták a békés Hickston városka szürke, mezei hétköznapjait. Az egyébként Arkansas állam területén található városkát senki se keresse a térképen, mert nem létezik. Szóval ebben a békés városkában él főhősünk Leonard, és elmefogyatékos barátja (testvére?) Bubba, aki igen közönséges, ráadásul még rút is. A problémát az okozza, hogy az idegenek elrabolják Bessie-t, Bubbáék kedvenc, díjnyertes malacát. Nincs mit tenni, mint visszaszerezni a kis moslékzabálót az alienektől. Erre a szerepre Leonard vállalkozik, akit természetesen nekünk kell végigvezetnünk a szám szerint 14 db pályán. A szennyvíztisztító teleptől az elmegyógyintézeten és a fafeldolgozó üzemen keresztül az autósmoziig szinte minden létező terepfajta megjelenik utunk során, de majd meglátjuk.

Ha már itt tartunk, akkor megemlíteném, hogy az említett alienek igencsak nagymesterei a klónozásnak. A csirkék, tehenek és malacok mellett HMCS-k klónozásával nehezítik dolgunkat (pl. a szeszkazán Billy Ray Jeeter, és a vén Skinny Old Coot is többes számban fordulnak elő a későbbiekben). Ezek a klónok az idegenek irányítása alatt állnak, és mindenáron fasírtot akarnak aprítani belőlünk. Később feltűnnek a különféle idegenek is teljes életnagyságban (amiből ha ügyesek és gyorsak vagyunk, csak a nagyság marad...), pl. az általam csak „robbanós kis gennyláda manónak" nevezett szerzet, ami ráadásul kissé végbéltermék szagú dolgot hajigál felénk. Az autósmoziban találjuk az első combosabb alien ellenfelet, de megfelelő mennyiségű dinamit hamar helyreteszi. Egyébként ha nem robbantjuk szét, akkor felkel... A Vixen kategóriát képviselő nőnemű kinézetű aliennel a bánya környékén futhatunk össze. Az elülső részén levő szimmetrikus kitüremkedését sajnos rendeltetésszerűtlenül használja, oda ugyanis 2 db gépágyú van beépítve. Aztán ott van még Hobbes Sheriff is, aki ugyan nem alien és most nem is



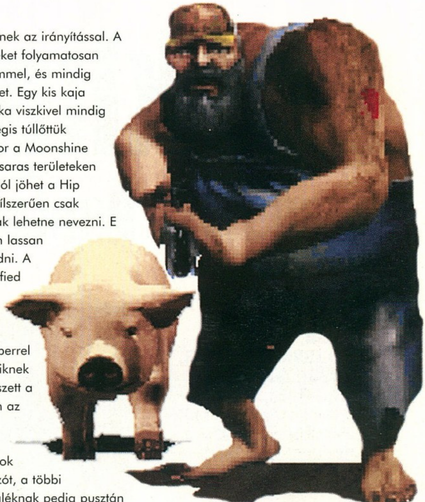
a törvényt szolgálja, ellenben elég gyors keze van.

Az igazi „vérbeli" Doom-klón jeleskedik a fegyverarzenál terén. Ez a RR esetében is így van. Kis ticsung hatlövetű, nagy ticsung sörétes, meg a többi marhaság, amit kitaláltak ezek a jóemberek nagy unalmukban. Kíváncsi vagyok, hogy mit tudnak még kitalálni 0-ás fegyvernek, amihez nem kell „lőszer". Kezdetben vala a bajonett, a boxer, meg a Stihl-fűrész, aztán a különféle husángok, meg buzogányok és hegyes botok, esetleg

„fa-testápoló". Az igazi persze a Duke-ban megjelent doktormartensz volt. A véres balta szerintem már gyenge eresztés volt, de az a pajszer az nagyon kúlos, főként amikor Bubba orcáját igazítjuk helyre vele a pálya végén.

A többi fegyver is kellemes lehetőségeket biztosít mindenki számára. A leginkább Kalasnyikovra hasonlító géppityu használója mellső végtagjait égre emeli hosszabb sorozatok esetén, baromi jó, sőt ötletes! A dinamitot már sokan elsütötték, de a dinamitlövő számszeríjat még nem. Hát ez hatalmas! Aztán a körfűrészlap kilövő szerkezethez már borzasztóan pihentagyúnak kellett lennie valakinek. Az alien gun csak amiatt jó, hogy előző gazdájától „kézmelegen" szerezhetjük be, és az elsütéséhez is csak az ínszalagot kell meghúznunk...pfúj! Állítólag medve-csapda is van, de olyat sajnos nem találtam még. A legcombosabb fegyver egy „páros" valami, de ez legyen meglepcsi. Aztán persze akadnak alkalmi fegyverek is. Ilyen a bowling-golyó, a puskaporos hordó, stb. Ezek megint baromira jól el lettek találva. Mellesleg megjegyzem, hogy a játékban lehet bowlingozni is, csak semmiféle pontozásra ne számítsunk, pusztán csak a sport kedvéért... Aki „ólommal", esetleg „trinitri-toluollal" akar játszani, az azt is megteheti. Persze utána ne várja, hogy visszakerüljenek a bábuk...

A RR kissé különbözik a felszedhető cuccok felhasználását illetően a hasonló kategóriától. Megcsappant egészségi állapotunkat több dologgal tudjuk helyreállítani, ez lehet kaja, illetve szesz. Ha túl sokat eszünk akkor tele leszünk és nem tudunk többet enni, ha viszont túl sokat iszunk, akkor gondjaink lehetnek az irányítással. A deprez műszereket folyamatosan kísérjük figyelemmel, és mindig tartsunk mértéket. Egy kis kaja leöblítve az ócska viszkivel mindig hatásos. Ha mégis túllőttük magunkat, akkor a Moonshine segíthet. A mocsaras területeken (ólokban, stb.) jól jöhet a Hip Waders, amit stílszerűen csak dagonyaruhának lehetne nevezni. E nélkül csak igen lassan tudunk közlekedni. A víz alatt a modified porszívó szekezet segít.



Érdekes módon sok emberrel találkoztam, akiknek nem igazán tetszett a RR. A legtöbben az igen puritán megnyilvánulások ellen emeltek szót, a többi elenyésző százaléknak pedig pusztán herótja van az összes dúmtól. Megvallom őszintén, nekem ettől függetlenül nagyon tetszik a játék. Amikor legelőször meghallottam a hangját (hangkártya nélkül neki se álljatok), akkor majd' összedisszipáltam magamat, mert annyira tetszett. A különböző biológiai és egyéb történések hangjai annyira jól sikerültek, hogy a végén még kirippelek egy párat Windows aláfestésnek. Szerintem ez teljesen poén szinten megy, és nem kell benne semmiféle „de primitív állatok ezek a XATRIX-nál!" dolgot keresni.

A játékot természetesen lehet hálóban nyomni egymás ellen - ezt ki is próbáltuk Lazával -, teljesen korrekt a dolog, csak egy kissé nagyok hozzá az eredeti játék pályái. Ezért be lett építve egy harmadik „epizód" is, amit kimondottan multiplayer játékhoz designeltek. Rövidebbek, velősebbek a pályák, és persze a felszedhető dolgokat is sűrűbben szórták el a készítők.

Most következzen némi negatív kritika. A program készítői sajnos átestek a ló másik oldalára. A program minden fordulásnál a közel 150 megás fő file-ban kotorászik, és ez borzasztóan darabossá teszi a játékot. Ha persze minden textúra meg hang benn röfög a memóriában, akkor már simán szalad, de addig is kínszenvedés minden pálya eleje. Ezt mellesleg 32MB RAM-mal adja elő (16 mega alatt el sem indul). Itt tehát már nem a prockón van a hangsúly, hanem a RAM-on. Ez az egyetlen negatívum amit el tudok, sőt el kell mondanom. Sajnálom.

SAKMAN

PC GURU

82%

RAM-zabáló, szubborzadály rettenet, éppen hogy a léc fölött... De akkor is baromi jó!

Darklight Conflict

Ovons vs. Reptons

ELECTRONIC ARTS
4xCD, P60 [VGA], P133 [SVGA], Win '95, SVGA, 16MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható

Mit lehet tenni, ha mi vagyunk a Földön a legjobb pilóták. Sorban hullanak a Mig-ek a rakétáinktól és nincs senki aki felvehetné velünk a versenyt. Aki ennyire jó, az joggal félhet attól, hogy idegen lények is felfigyelnek fantasztikus képességeire. A gond csak az, hogy ezek az idegenek iszonyú nagy bajban vannak, mivel éppen egy galaktikus háború kellős közepén tartanak és nem éppen a győztes oldalon. Az utolsó reményük azok a földi pilóták, akik kimagasló teljesítményt nyújtanak a földi háborúkban. Egy elmés találmány segítségével egyszerűen kilopják a csúcspilótákat a gépeikből. Egy pillanattal később már egy fantasztikus űrcirkálóban találja magát a szerencsétlen. Egyetlen esélye van a menekülésre, ha megnyeri az egész galaktikus háborút.

Ezzel a kicsit blőd sztorival bocsátotta az útjára az Electronic Arts legfrissebb gyermekét. Mit mondjak, a sztori hatására majdnem dobtam az egész tesztelést.

A problémáimat csak fokozta az, hogy időközben megérkezett az X-Wing vs. TIE Fighter. Na ez aztán végképp betett a Darklight Conflict-nak. Egy kicsit lelkiismeret-furdalásom volt a dolog miatt (de közben leszedtem három TIE Bomber-t), de aztán végre rászántam magam, hogy felinstalláljam a játékot. Mégsem illik úgy cikket írni egy programról, hogy csak a dobozát látta az ember. Már az első benyomásaim is elég negatívak a játékkal kapcsolatban. Betöltöttem a programot, az egér kurzor szépen összemaszatolta nekem a képernyőt. Ilyet már nagyon rég csinált velem egy program. Igazából nem haragudtam, mivel semmiféle komolyabb bajt nem csinált, csak esztétikailag volt kiábrándító.

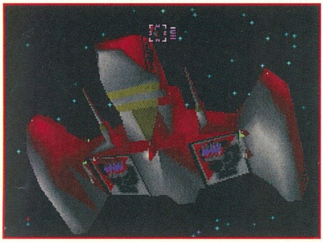
A legnagyobb megrázkódtatást az okozta, hogy néhány perc játék után rájöttem mivel is állok szemben. Hiszen a Darklight Conflict nem más, mint egy lövöldözős játék! Hiába burkolják be egy szimulátor köntösbe, engem nem csapnak be. Nos már ekkor elment a kedvem az egésztől. Persze ez messze nem azt jelenti, hogy a Darklight Conflict rossz játék lenne. Egy lövöldözésmániás valaki biztosan kellemes órákat tud eltölteni előtte (de jó annak, akinek ennyi ideje van).

A grafikai megvalósítása viszont elég kellemes, kedvünk szerint átkapcsolhatunk nagyfelbontásba és ez nem igazán fog a sebesség rovására menni.

A nagyfelbontás megfelelő sebességű futtatásához viszont szükség lesz egy P133-ra és legalább 16 MB RAM-ra. Elég húzós konfiguráció, főleg ha figyelembe vesszük azt, hogy ez csak egy lövöldözős játék.

Mint már mondottam, a végcél valahol 50 küldetés távolban található. Az ígéretek szerint lesz a játékban egy csodaszép storyline, melynek befejezéseként ismét

emberek lehetünk. Addig azonban nagyon sok ellenfelet kell leszednünk. A küldetések teljesítéséhez elengedhetetlen fontosságú, hogy megfelelő technikai háttérrel rendelkezzünk. Az űrhajóink és a fegyverzet ismerete pedig legalább annyira fontos, mint a jó célra tartás. Ezeket az ismereteket az Encyclopaedia-ból szerezhetjük meg a legkönnyebben. Itt nemcsak a saját hajóinkról kaphatunk információkat, hanem az ellenfél technikáját is kiismerhetjük. Az okosok sem tudhatnak azonban mindent, hiszen lesznek majd a későbbiekben olyan felszerelések, melyeket nekünk kell kipróbálnunk.



Egy küldetést több részre osztottak fel a készítők. Az egyes helyszínek között a hiperátjárókkal lehet közlekedni. A hyperspace-ben előfordulhatnak furcsa dolgok is. Itt tölthetjük fel a hajónk energiáját a narancsszínű anyaggal, de ha nem vigyázunk eléggé, akkor a kék színű antianyag leszívhatja azt. (Te jó ég ezt én írtam le!!!) Esküszöm, hogy így volt benne a kézikönyvben.

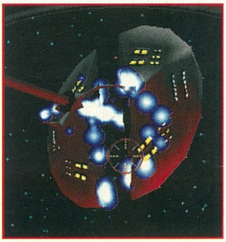
Az űrhajó képernyőjén látszódik egy igen erőteljes Wing Commander beütés, melyet szerintem nem is nagyon akartak titkolni a készítők. A navigálás borzasztóan egyszerű. A képernyő bal oldalán található nyilak mutatják a megfelelő irányokat.

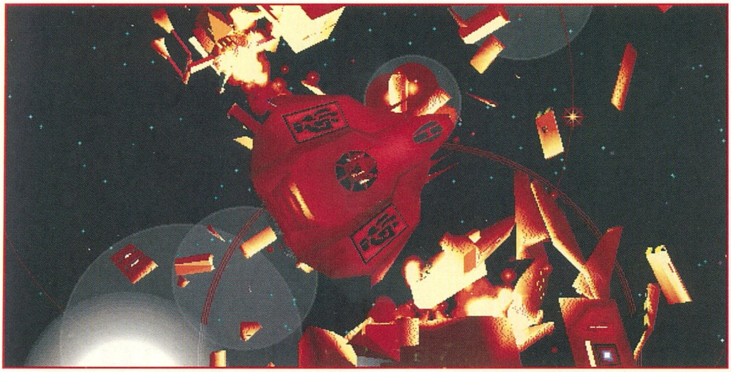
A sárga nyíl a legközelebbi ellenséges vadász felé, a zöld nyíl a küldetés célja felé fog mutatni. A harc is sokban emlékeztet a WC-re (ez most nem az angol, hanem az amerikai WC). Kétféle fegyvertípusunk lehetséges. Vagy használjuk a manuális fegyvereket (ágyú, lézer, plazma, részecske) vagy pedig maradunk a rakétáknál. Mindegyikből van jó néhány fajta, de nincs elég lelkierőm leírni a tízféle fegyverrendszer összes jellemzőjét. Elégedjünk meg annyival, hogy a célnak bőven megfelelnek, vagyis simán szét lehet velük durrantani bárkinek a bárkáját.

A legnagyobb újítást mégis a harcban találtam. A hajónk ugyan felvan szerelve pajzzsal, de azt előbb aktiválni kell, mivel a nagy energiaszükséglet miatt nem lehet állandóan működtetni. Képzeljünk el egy űrharcot, ahol állandóan ki-be kell kapcsolgatni az energiapajzsot. Nem valami nagy élmény. Ráadásul a bekapcsolás úgy történik, hogy folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot. Tehát vagy lövünk vagy, pajzsunk van. A kettő együtt nem megy, legalábbis nem a Darklight Conflict-ban. A hajónk törzse persze csak nagyon kis sérülést bír elviselni, úgyhogy egy komolyabb küldetés végigvitele nemcsak jó reflexeket, hanem komoly higgadtságot is feltételez. Nincs annál idegesítőbb, mintha azért kell elpatkolnunk, mert elfelejtettük bekapcsolni a pajzsot egy kritikus pillanatban. Ez pedig igencsak könnyedén előfordulhat még a legjobb családban is (hát még nálam).

Összegezve nem valami kedvező a véleményem a Darklight Conflict-ról. Nem más, mint egy egyszerű mezei lövöldözős játék, kicsit feltupírozott grafikával. Csak tisztelni tudom azokat a játékosokat, akik pénz adnak ezért a stílusért és még egy halom időt és energiát is pazarolnak rá. Észre kellene már venni, hogy ennek a stílusnak néhány éve befellegzett és szerintem nem is nagyon fog feltámadni, legalábbis nem ebben a formában.

Mocsy





PC GURU

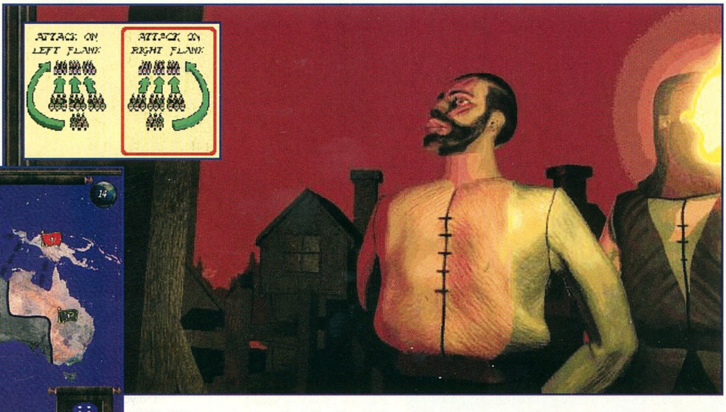
70%

Lövöldözős játék. Kell ennél többet mondanom?

Risk

Világhódítás felsőfokon

HASBRO
2xCD, 486DX2-66, Win '95, SVGA, 12MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A RISK, vagy itthon talán ismertebb nevén Rizikó, az egyik legnépszerűbb táblás (stratégiai) társasjáték világszerte. A rendszerváltás előtt itthon nem lehetetett kapni, és így kénytelenek voltak az emberek pauszpapírral másolatokat készíteni- de szerencsére ma már játszhatunk a szép eredeti változattal.

Egy 42 területre szabdalt világtérképen kell különféle feladatokat teljesíteni- megadott kontinenseket elfoglalni vagy bizonyos számú területet birtokolni. A csaták kimenetelét kockadobással döntik el, és a leesett seregek helyettesítésére utánpótlást a birtokolt területeik és teljesen uralt kontinensek után kaphatnak a játékosok. További változatosságot hoz a játékba az új terület elfoglalása után kapott területkártya, melyek hármasával szintén seregekre válthatók. Dióhéjban ennyiben összefoglalhatók a játék szabályai, melyek egyszerűségük ellenére igen élvezetes és izgalmas csatározáshoz nyújtanak keretet. Az egyetlen dolog ami egyeseknek nem szokott tetszeni, az a kockadobásos csata, azaz, hogy az ütközetek kimenetelét a véletlen dönti el (ilyen egyes a Mocsy is, akinek életre szóló traumát okozott, mikor kb. 36 sereggel támadott egy lány területére, aki pedig sorra hatosokat dobva leverte az összes sereget).

A RISK-ből már számos nem hivatalos számítógépes változat készült az idők során, de ezek nem voltak igazán szépek, és ami ennél sokkal fontosabb, a gépi ellenfelek elég gyengék voltak. A Hasbro most megbízott egy céget, hogy készítse el a mai színvonalnak megfelelő PC-s RISK-et. Lássuk, mit is nyújt!

A programban benne van az eredeti táblás változat Classic Risk néven és egy kibővített szabálykészletes, ún. Ultimate Risk. Az utóbbiban a játékosok javaslatai alapján bevezetett újítások:

Az egyes területek terepviszonyai eltérőek

Vannak fővárosok, melyek elfoglalása a játékos végét jelenti

Lehet túszokat szedni, melyek később kicserélhetők

Az adott területen az időjárás is befolyásolja a csatákat

Járványok és természeti katasztrófák vannak időnként Az egyik birodalomhoz (játékoshoz) sem

tartozó területeken lázadó csapatok vannak, melyek sok gondot okozhatnak.

A csatáknál itt már taktikát is választhatunk az ütközetre (pl. bekerítés, átkarolás vagy roham), mely csökkenti a kockadobás miatti véletlenszerűséget. Rövidtávú szövetségeket is lehet kötni, és az eddigi egy free move helyett már többet is csinálhatunk a kör végén. A seregek mérete korlátozott, de vásárolhatunk tábornokokat, melyek révén korlátlan méretű seregek készíthetők. Emellett építhető (maximum 5 darab) erőd, melyekkel hatékonyabb lesz az adott terület védelme. A Blind Risk opció bekapcsolásakor pedig csak az általunk birtokolt területek szomszédságában levő országokat látjuk, a többi területen nem tudjuk, hogy ki és mit rak fel.

A Classic Risk nagyon hitelesen adja vissza az eredeti táblás játékot – többek között választhatunk az amerikai és európai változat közül. Aki nem tud összeszedni egy alkalommal rizikózni egy társaságot, az a gépi játékosokban megfelelő ellenfelekre talál - nagyon jól és igen agresszíven játszanak. A másik nagy pozitívum, hogy az eredeti szabálykészlettel játszhatunk négy új térképen is: egy 1800-as évekbeli, 70 területből 7 kontinensből álló világtérképen, illetve 180 területes Európa, 144 területes Ázsia és 159 területes Amerika térképen. Ezeken nem működnek az eredeti térképre „kifejlesztett" taktikáink (pl. „biztos Dél-Amerika"), így izgalmas ütközeteknek nézünk elébe. Az eredeti feladatok mellett játszhatunk utolsó életben maradt játékosra, vagy főváros elfoglalására (ilyenkor a játék elején mindenki meghatározza, hogy hol van a fővárosa, és ennek elfoglalása a cél). Ezek az új célok szintén elég sok változatosságot hoznak a programba. A játék többen is játszható hálózaton, modemen vagy az Internet-en keresztül, és a dobozban levő második CD is azért került bele, hogy hálózatos játékhoz legyen egy plusz példány. Az eredeti változatban sajnálatosan nem volt benne az a lehetőség, hogy egy gépen többen játszunk egyszerre, de azóta kijött erre egy letölthető patch. Az Ultimate Risk a fent felsorolt újításokkal eléggé eltolódik egy nagyon élvezetes, komplex számítógépes stratégiai játék irányába, így már nem csak az eredeti Risk kedvelői, hanem minden stratégiai-játék rajongó számára érdekes lehet.

A Risk grafikája nagyon szép – festett térképeken játszhatunk, és az egyes fontosabb eseményekkor renderelt animációkat játszik le a program. Ami nem annyira tetszett azok a menük - az első játéknál sikerült szabályosan elkeverednem benne, és máskor is volt olyan (pl. a szövetség ajánlásánál), hogy nem tudtam éppen mire is klikkeltem. Ha az ember hozzászokik az irányításhoz, akkor már nem zavaró ez a rendszer, de induláskor eléggé meg tudja lepni az embert.

Összességében a játék az említett hibák ellenére nagyon jó és igényes lett. Az igen jó újítások, új térképek és a kiváló gépi játékosok révén a program nem-igen unható meg - „egy életre szól" - és kiváló szórakozást nyújt.

Végül néhány tippet mondanék az ultimate változathoz:

Mindig hagyjunk legalább két sereget az egyes területeken a különböző véletlen események kompenzálására

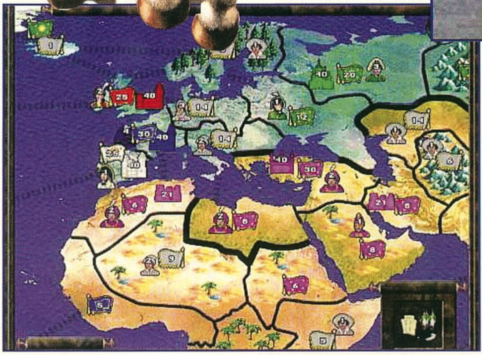
Az ütközetben használt taktika kiválasztásánál vegyük figyelembe a terület fajtáját is- sokat számít

A megtámadott országokból kialakuló fronton ne hagyjunk „lukakat", azaz olyan területet, ahol csak egy-két sereg van, mert a gépi játékosok könyörtelenül kihasználják

Lehetőleg kössünk gyümölcsöző szövetségeket

Sokszor érdemes visszavonulni, hogy később azzal a sereggel máshol, hatásosabban támadhassunk.

Charlie



PC GURU

90%

Kiváló PC-s RISK, apró hibákkal és jó újításokkal

Need for Speed II

Burn baby, burn !!!

ELECTRONIC ARTS
4xCD, P90,
Win '95, DIRECTX3,
SVGA,
16MB RAM, 10MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Hát igen, itt van ő. Már régóta vártam rá, és most itt van velem. Sokan ijesztgettek, hogy már nem olyan, mint a régi. Megijedtem, de azért bíztam benne, hogy csak az előnyére változott. Úgy fogadtak az első randevúnk előtt, hogy ronda. Mondtam, hogy lehet, de azért a saját szememmel is látni akarom, addig nem mondok semmit. Ha még nem lenne világos, a Need for Speed II-ről van szó.

Másfél évvel az első és kb. fél évvel a kicsit átalakított első rész után megkaptuk a második rész, szinte teljes verzióját. Ezt azért mondom, mert teljesen végleges, csak egy movie és egy autó hiányzik belőle, igaz lehetséges, hogy a Ford Indigo lesz a bonus autó. No de ne vágjunk ennyire bele, kezdjük az elején.

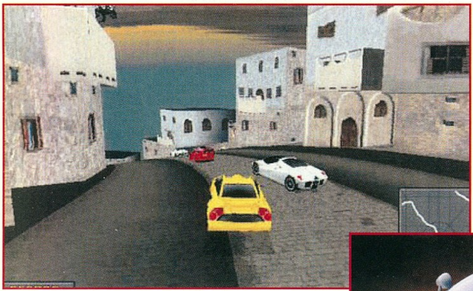
Szerintem nem is kerülhetett volna jobb kezekbe az NFS2, hisz annak ellenére hogy megszállott vagyok, reális képet kaptok a programról és próbálok minden elfogultságot mellőzni. Hát kezdjük.

Az első nagyon jelentős változás az, hogy csak Win95 alatt hajlandó futni a program, és az igazat megvallva egy kicsit féltem tőle az előzetes infok és képek alapján. Mondjuk az is egyértelmű volt, hogy rosszat nem csinálhat az EA, mert nagyon lejáratná magát. Úgy gondoltam, hogy jobbnak kell lennie a második résznek, mert az első rész elég magasra tette a mércét.

Nyugodtan állíthatom, hogy senki sem fog csalódni a programban aki alapjában véve ugyanazt várta tőle, mint az elsőtől. Sok minden nem változott, csak apró finomítások történtek benne, amik az olyanok

részére akik szeretik az autós programokat, hatalmas dolgokat jelentenek majd. Az olyanok akik meg megragadtak a Quakenél, illetve a Diablonál (mondanom sem kell, hogy szerintem is fantasztikusan jó programok) és elsősorban azért léteznek, hogy másokkal kötekedni tudjanak, azt fogják mondani, hogy gagyi, meg hogy sokkal többet vártak tőle... Na mindegy. Szóval mint mondottam vagy írtam vala, alapjaiban véve nem változott a program. Jobban ki van hegyezve az egzotikus sportautókra (pl. az Isdera 112i-ről szerintem sokan nem is hallottak még) és az igazán technikás pályákra. Ezeket majd később részletezem. Nézzük először is a változásokat.

Win 95., de nem kell megijedni. 640x480, teljes felbontás meg minden extra és P100-on egy Hercules Dynamite-tal száguld. Megint bebizonyosodott (akárcsak az X-Wing vs. Tie-Fighter esetében), hogy egyszerűen csak programozni kell tudni és lehet gyors programokat írni Win 95 alá is. A grafika csúcs. Amikor a Mediterraneo pályán megláttam a templomokat a pálya mellett, akkor azt mondtam: Ez igen! A grafikára jellemzően meg kell említeni, hogy az autónk színét mi választhatjuk meg, sokkal jobbak a keréknyomok az úton, nagyon profik a műszerfalak. Sajnos rövidebbek lettek a videok, de plussz, hogy minden autóról vagy féltucat képet tudunk megcsodálni. Ebben a verzióban még csak egy intro van (a legelsőben vagy ötféle intro volt és minden indításnál más indult el), igaz nagyon szuper. Hiába választunk különböző autókat a pálya töltésénél, alapvetően az XJ220 és az ID Cala van a „dizájnban". Apróság. Mindez nem számít, mert olyan profi lett az egész játék „dizájnja", amilyet talán még nem is láttam. Minden porcikájáról lesüt az igényesség. A videok készítői tényleg mindent beleadtak, és megint olyan szuper filmeket élvezhetünk, mint az első részben (XJ220 és ID Cala csúúúúúúcs). A zene eléggé dominál. Nem is baj, hiszen olyan zene hallható a játék alatt, amit hallgatva legszívesebben kirontanék a kocsimhoz és 240-nel (hármasban) végigszabnék az Üllői úton. Minden verseny kezdetekor máshonnan közelít a kamera az autónkra, nagyon tetszik. A Replay opció sokkal jobb lett. Van egy új versenyzési forma, a Knockout. Ebben az esetben az összes pályán végig kell menni, de



úgy, hogy mindig eggyel kevesebb induló jut a következő pályára, ugyanis a legutolsó mindig kiesik. A hálózati játéknak többféle módja is beépítésre került, és ketten akár osztott képernyőn is versenyezhetnek (igaz ezt szerintem nem P100-on kellene próbálni). A játék alatt is sok változást figyelhetünk meg. Az első például, ha a kéziféket huzigáljuk és megpörgünk, nem vált a játék külső nézetbe, hanem továbbra is belülről ügyeskedhetünk. Most már mehetünk a forgalommal szembe is, nem vált külső nézetre a játék. Ami nem igazán sikeres, hogy külső nézetekből a kamera mindig pont az autó hátulját nézi, egy kis szabad mozgása sincs, így szerintem olyan, mintha nem az autót mozgatnánk, valahogy „túl merev (???)". Az is igaz, mondjuk, hogy ezt a játékot vétek kívülről nézve játszani. Itt is játszhatunk az általam „Ridge Racer" nézetnek nevezett szemszögből (no műszerfal, meg semmi). Ha lehet azt mondani, még élethűbb lett az

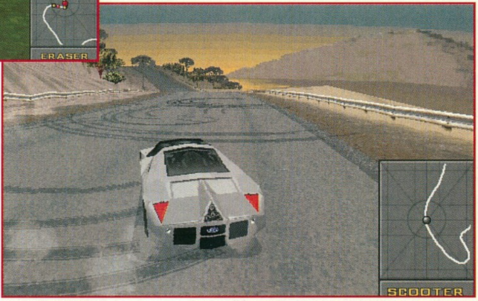
irányítás (pl. a Mediterraneo pályán érdemes kipróbálni az F50-est) és két módban is játszható a játék. Arcade és Simulation, azt hiszem mindkettő magáért beszél. Állíthatjuk az ellenfelek ügyességét is. Ennyi ami hirtelen az eszembe jutott és érdemes volt elmondani.

McLaren F1: Ebben a felállításban ez az adu ász (igaz, szerintem amúgy is). A leggyorsabb, a legjobb, a legdrágább... az abszolút leg. A 380 km/h-s végsebessége a könnyebb pályákon legyőzhetetlenné teszi. Elég rugalmas, de 340 felett egy kicsit lankad a 627 lóerő (na jó, ez csak vicc volt). Az egyik kedvencem.

Ferrari F50: Alapjában véve ellenséges vagyok ezzel az autóval, mert nem méltó utódja az F40-nek. Itt szerintem egy jó közepes autó. Féktelen, dühöngő őrült, kanyargós utakon nehezen kezelhető, de épp ezért kihívást is jelent. 325 km/h-s végsebessége épp elég az utcára. Kár lett volna kihagyni.

Ford GT 90: A hajdani Ford GT40 LeMans-i győztes versenyautó '90-es évek beli változata. V12-es motor, több mint 6000 köbcm. két turbófeltöltővel. A társaság legfuturisztikusabb autója. Háromszögesség jellemzi az egészet. Külsőre talán a legbrutálisabb. Mondani sem kell, hogy elég jól megy.

Jaguar XJ220: A Jaguar szupersportautója, mely nevében is jelzi, hogy 220 mérföld/órás sebességre tervezték. Nagyon brutális és nagyon gyors. Belseje nem olyan extravagáns mint hinnénk, de egészében véve teljesen exkluzív. Az 5 sebességes váltó miatt talán nem olyan rugalmas, mint az Isdera vagy a McLaren, de mindenképpen jól lehet vele menni.



Lotus GT1: A Lotus Elise alapjaira épített GT1-es versenyautó. Vegyünk egy kis autót és rakjuk bele az Esprit V8 biturbó motorját. A legjobban kezelhető autó a mezőnyben és jó technikával a sokkal gyorsabb autók vetélytársa is lehet.

Lotus Esprit V8: A jó öreg Esprit végre kapott egy V8-as motort. Hogy ne ez legyen minden, a korábbi egy turbófeltöltőhöz hozzácsaptak még egyet. Igazán jól kezelhető lett. I Love This Car!!!

Italdesign Cala: Az ID a Lamborghini részére készített egy prototípust, mely a Diablóra hasonlít egy kicsit és egy V10-es 400 lovas motor hajtja. Lehet, hogy a számadatok alapján nem a legdurvább, de nyugodtan el lehet nekem hinni, hogy nagyon lehet vele menni. Ki tudja, lehet, hogy hamarosan Lamborghiniként találkozhatunk vele.

Isdera 112i: Talán a legkevésbé ismert autó a csapatban. Nagyon exkluzív német autó, melyből eddig talán ha 4 készült. A GT2-es forma a Mercedes V12-es 6 literes 408 lovas motorját kapta meg, ami a kettes számú személyes kedvencemmé emelte az autót. Nagyon jól kezelhető, nagyon rugalmas és nagyon gyors. Talán még élvezetesebb vele versenyezni, mint a McLarennel, mert így legalább van esély arra, hogy a gép megszorít.

Az autók közül csak a Ford Indigót hagyom ki, ami a Ford utcai Indycar prototípusa. Csak azért nem írok róla semmit, mert nem tudom, hogy benne lesz-e a játékban, az lesz a bonus autó vagy mi...? Ha igen, akkor majd később egy-két apróságot írok róla.

A pályákra sajnos nem maradt túl sok időm. A Proving Grounds és az Outback elég könnyű, a North Country és a Pacific Spirit már nehezebb, a Mediterraneo nehéz, a Mystic Peaks-en pedig bárki nyugodtan felkötheti a nadrágját. Sajnos ez mind csak körpálya, de lehet, el lehet nekem hinni, hogy iszonyatos versenyeket lehet csapni.

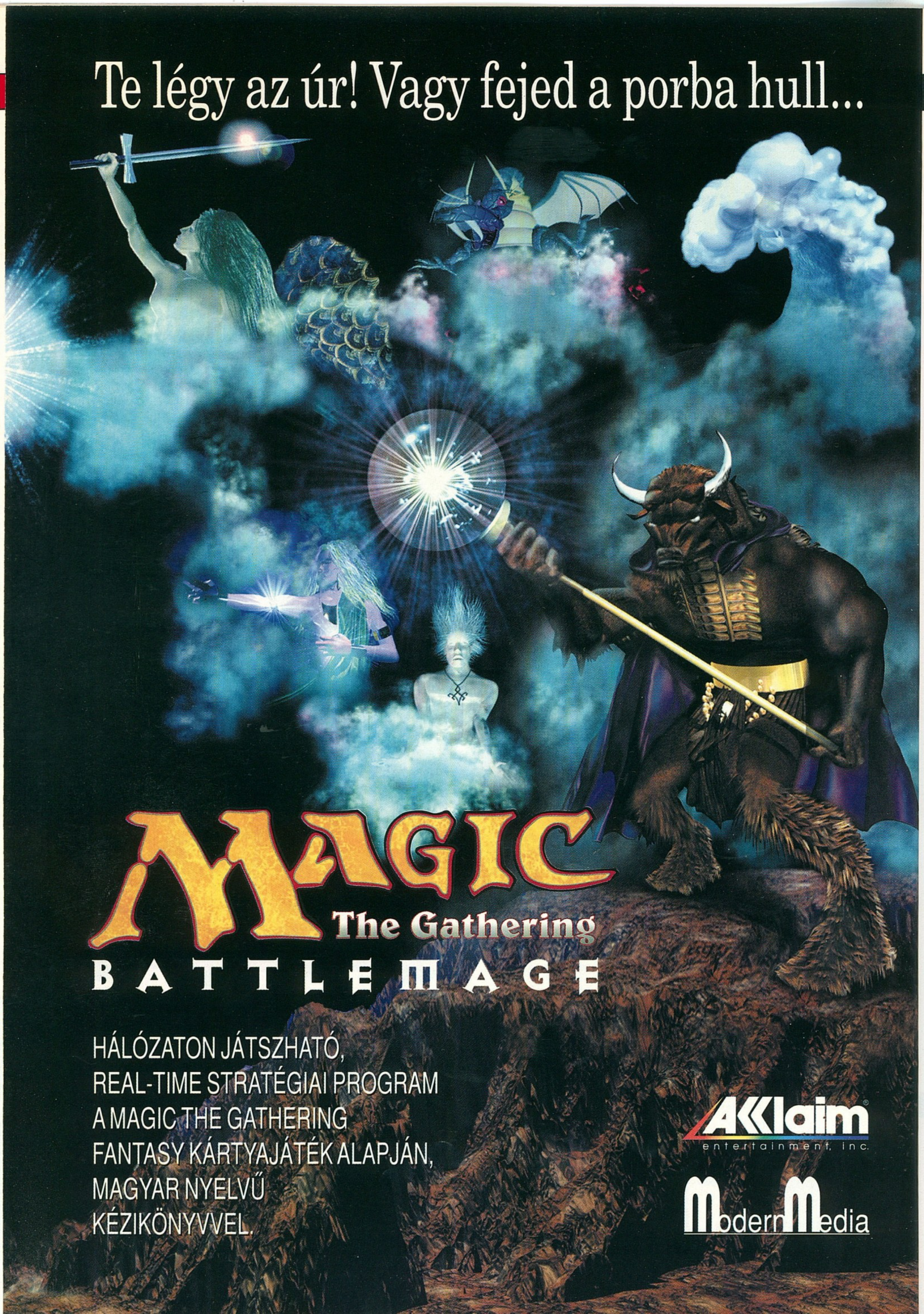
Rövid összefoglaló: Nyugodtan állíthatom, hogy az NFS 2 csak játszhatóbb lett, mint az 1. Csúcs grafika és hangok, megacsúcs hangulat és játszhatóság. Akinek az első tetszett ezt kine hagyja!

Mr. T.

PC GURU

92%

A NFS méltó folytatása brutális autókkal, brutális pályákon.

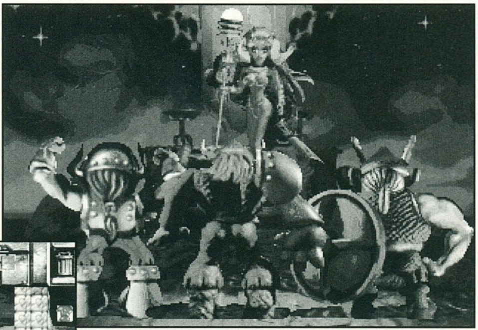


Te légy az úr! Vagy fejed a porba hull...
MAGIC
The Gathering
BATTLEMAGE
HÁLÓZATON JÁTSZHATÓ,
REAL-TIME STRATÉGIAI PROGRAM
A MAGIC THE GATHERING
FANTASY KÁRTYAJÁTÉK ALAPJÁN,
MAGYAR NYELVŰ
KÉZIKÖNYVVEL.
Acclaim
entertainment, inc.
Modern Media

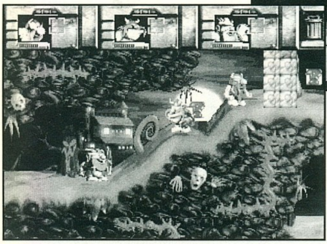
Lost Vikings 2

Norse by Norsewest

INTERPLAY
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák



Talán még emlékszel, hogy nem is olyan nagyon régen (talán inkább ne számoljunk utána) Erik the Swift, Baleog the Fierce és Olaf the Stout



megmenekült a gonosz Tomator karmai közül. Életüket azonban ezután nem a békés boldog családi élet és a Lost Vikings rajongók feledésének homálya aranyozta be, hanem a napjaink világát betöltő sikervágy és pénzéhségnek megfelelően a visszatérés a megpróbáltatások csatamezejére. Az új feladatok modernebb segédeszközöket hoztak Erik, Baleog és Olaf számára; rakétacipőt, fényszablyát, erőpajzsot,... A trióra bizony jónéhány ismeretlen világ felderítése vár, mielőtt megtalálná az időgépet és az utat hazafelé. Két új szövetségest is találnak majd kalandjaik során, Fang a vérfarkas és Scorch a tűzköpő sárkány nélkül az az igazság, hogy nem sokra mennének. Érdekes ez a társaság, hiszen egy vérfarkas a legkevésbé szokott segítőként szerepelni (egy sárkány mondjuk még elmegy). Na jó, ne sziszegjetek, megtartóztatom magam és nem kezdek el most ezen filozofálni (de tudnék).

Szóval a vikingek visszatértek és az új tárgyak valamint az alkotók fantáziája igen csak fellendítette a játékmenetet. A zsugorodás lehetősége nagyon sokat dobott a variációkon és a segítő karakterek is változatosabbá tették a programot.

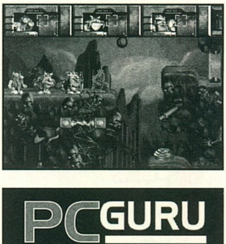
Nagyon jó, hogy kapunk kódokat, és nem kell minden pályát nap, mint nap előlről végigküzdeni. Persze a Lost Vikings pont ezért volt annyira szórakoztató, mert a logikai rész sokkal hangsúlyosabb, mint a mászkálás vagy a gyűjtögetés, bár mindegyikre szükség van a győzelemhez.

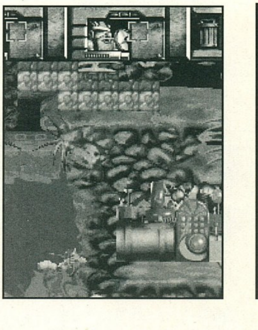
Tanácsokra pedig nincs szükség, csupán rengeteg türelemre. A bemelegítő pályák mindenre megtanítják a játékosokat, és mire

> *„Egységben az erő."*
> *I. Lipót, belga király*

belejön az ember, profin használja a billentyűzetet és mestere a csapatmunkának, addigra el is érkezik az igazi megpróbáltatások ideje. Egy biztos, megoldás mindig van, csak meg kell találni.

Mivel ebben a hónapban három mászkálós játék is átment a személyes szkenneremen,





konstatálnom kellett, hogy ez a kategória már nem tud lekötni. Attól félek, ez nem feltétlenül a játékok hibája, bár ki tudja. A Super Frog még mindig el tud csábítani néhány órára és a Rayman-t is előveszem néha-néha. A Norse by Norsewest minden esetre ebben a hónapban biztos hogy magasan veri a kategória egyéb versenyzőit. Az első rész sikerére alapozva valószínűleg jónéhányan már várták is egy ideje... Végezetül csupán egyetlen kérés: kérlek ne hívjatok, ilyen kolosszális problémák miatt, mint például „Lily, kérlek mondd el nekem hol van a 18. pályán a piros kulcs." Ha probléma dódik, inkább írjatok! Előre is kösz.

Lily

PC GURU
87%
Mindent tud amit eddig, sőt még annál is többet.

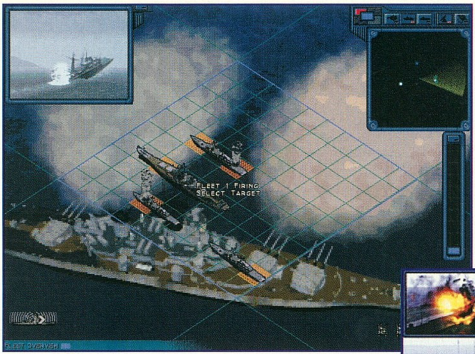
Battleship

A kockás papír megelevenedik

HASBRO
2xCD, 486DX4-66, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

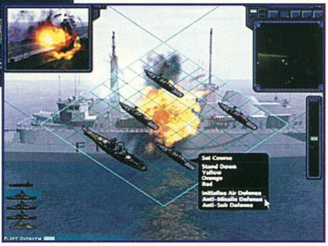
Úgy hiszem a klasszikus Battleship alkotói álmukban sem gondolták volna, hogy egyszer még egy igazi stratégiai játék keretein belül is találkozhatunk a játékkal, ráadásul egy remek megvalósítás keretein belül. Születtek már ugyan ilyen-olyan feldolgozások a témára, azonban ezek a játékok inkább adminisztrációs célokat szolgáltak, hiszen inkább csak regisztrálták a 2 játékos lépéseit és ennek alapján több kevesebb grafikával körítve adták elő a csatát.

Nos, a Hasbro játéka messzemenőkig különbözik ettől, hiszen van ugyan lehetőségünk a már megismert találgatós lövöldözős játékot játszani, azonban nem itt van a lényeg, hanem a készítők által felépített sokkal komplexebb stratégiai játékban. A legnagyobb érdekesség a gépi intelligencia jelenléte, hiszen küzdelmünket a gép ellen fogjuk vívni, márpedig igencsak felkötethetjük a gatyánkat, hiszen elég kemény ellenféllel lesz dolgunk. Ha hús-vér ellenfelet szeretnénk, akkor sincs nagy baj, hiszen az összes létező kapcsolatteremtési lehetőségen keresztül (serial összeköttetéstől kezdve az Internetig) vívhatjuk meg csatáinkat.

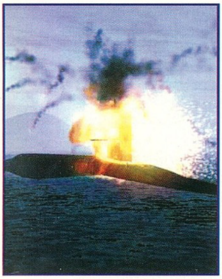


Három játéktípussal találkozhatunk a feladatok sorában. A Practice feladatok egyértelműen a kezdők bevezetését szolgálják a játékba. Érdemes végignyomni őket, mert ha ezeket meg tudjuk csinálni, akkor van némi esélyünk a játékban. A World Domination résznél 16 küldetést kapunk, melyek ugyan nem függnek össze, azonban sok közös vonás akad mindegyikben. Legfőképpen itt arra gondolok, hogy igazából az ellenfelek számától függetlenül (általában mindenhol lehet választani a 1, 2, 3 között) a célunk minden esetben az ellenség teljes elpusztítása. Ezek a feladatok persze mind más és más térképeken zajlanak, így igazából sohasem válnak unalmassá. Míg ennek a pontnak a lehetőségeit inkább felkészülésnek éreztem a multiplayer játékra, addig a következő, a Scenario jelenti az igazi kihívást a taktikát és stratégiát kedvelők számára. 4 nagy típus szerint harcolhatunk itt, valószínűleg mindenki meg fogja találni a neki szimpatikusat. A leírt küldetések legtöbbje nehezíthető az ellenfelek számának növelésével, azonban ez már tényleg csak a gyakorlott játékosok számár ajánlatos.

Belevágva valamelyik küldetésbe először a flotta, vagy flották felépítésével ismerkedhetünk meg. Ha van rá lehetőségünk (a fix scenarioknál nincs), akkor itt szabadon átvariálhatjuk a kapott hajóállományt. Minden küldetésre egy pontmennyiséget kapunk, melyeket eloszthatunk kedvünk szerint. Nem



lesz könnyű dolgunk, hiszen a 200 pontos Super Carrier-től kezdve a 30 pontos Destroy-erig van itt minden. Persze nem lehet teljesen szabadon üzérkedni a hajókkal és pontokkal, hiszen egy bizonyos darabszámot engedélyez a gép. Véleményem és tapasztalataim szerint nem nagyon érdemes variálni a kiosztáson, csak ha valamilyen extrém taktikát akarunk



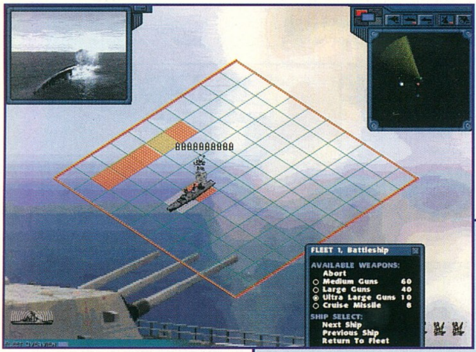
alkalmazni, akkor nyúljunk bele a gép által ajánlott kiosztásba. Hamar ki fogjuk tapasztalni a hajók tulajdonságait és fegyverzeteit, elég egy-két csata a véleményünk formálásához (maximum egyébként 5 flotta irányítása lehet a feladatunk!).

A JÁTÉKTÉR

Bejutva a játék főképernyőjére természetesen a tenger kékje bukkan elő némi tereptárgyakkal egyetemben. A legérdektelenebbek ezek közül a fúrótornyok, ezek inkább statikus célpontok lehetnek a játékban, a legjobb esetben is csak az elfoglalásuk jelenthet némi izgalmat. A szórványosan megjelenő aknamezők már más kategóriába tartoznak, jobb őket elkerülni. Sajnos mint minden ők is már csak akkor látszanak, ha a radarunk hatósugarába beleesnek, így mindig érdemes a hajóink útját figyelemmel kísérni. A következő kategória a szigetek, melyek bázisul szolgálnak küldetéseink során. Minden szigetnek több építménye van, melyek a leszállópályák, a raktárak, a sziget védelmi egységei és a kikötők. Úgy hiszem mindegyiknek a rendeltetésére hamar rájöhetünk, így mindössze annyi kiegészítést tennék a dologhoz, hogy rá kell zoomolnunk a szigetre az aktuális épület együttes kiválasztásához. Időnként ellátó hajók is feltűnnek, melyek pótolják a szigetek készleteit, azonban sajnos ezeket nem irányíthatjuk.

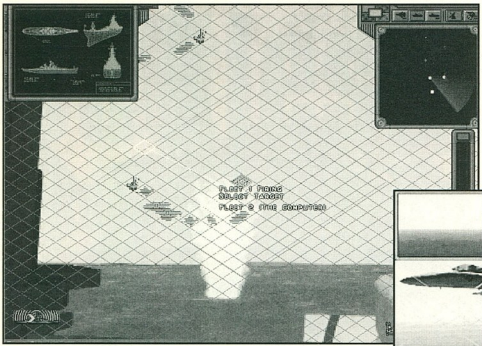
A PARANCSOK

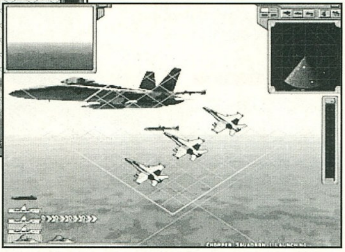
Flottáinkat sajnos nem tudjuk menet közben szétbontani, vagy akár csak külön irányítani az egységeket, minden műveletet együtt hajtanak végre. A legfontosabb művelet természetesen a haladás, melyet a Waypoint-ok kijelölésével tehetünk meg. Ha rosszul döntöttünk, akkor persze bármikor törölhetjük az útvonalat. Mielőtt rátérnék a tényleges harci lehetőségeinkre, egy kis kitérőt kell ejtenem, hiszen mindenféle más okosságot is be lehet állítani a flottáknál. Minden egységünk harckészültsége alapállapotban Green-en van, ami nagy lazítást eredményez a flottánál. 4 fokozatban állíthatjuk át egészen a Red fokozatig, azonban arra vigyázzunk, hogy ha nem szükséges, akkor hagyjuk őket pihenni is, mert egyre pontatlanabb lesz a bagázs, ha nem tudnak regenerálódni. Ha támadás alatt állunk, akkor van jelentősége a Defence Measures-nek, hiszen itt beállíthatjuk, hogy a védelmi egységek milyen irányból érkező támadásra próbáljanak meg odafigyelni. A levegőből, a víz alól és a különféle rakéták által okozott veszélyekre tudjuk felhívni a matrózok figyelmét.



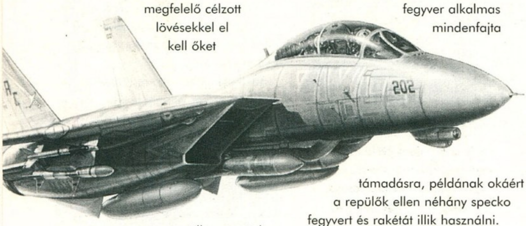
A HARC

Külön ki kell emelnem, hiszen ez a legbonyolultabb rész a játékban és persze minden ezen múlik. Egyet mindjárt az elején nem árt leszögeznünk. Nincs automatikus védelem és visszalövés a játékban, egységeink kizárólag azt csinálják, amire utasítjuk őket. Sajnos itt érzem a játék egyik legnagyobb (talán egyetlen) komoly hibáját, ütközetek esetén elég gyakran reflex lövöldözéssé fajul a csata, hiszen nekünk az összes hajóra külön-külön kell megmondanunk, hogy milyen fegyverrel és hova tüzeljen, míg ezt valószínűleg a gép egy kicsit gyorsabban megteszi. Semmiféle group mód nincs, az egyedüli segítséget mindössze az jelenti, hogy az adott fegyverfajtától függően 10-20 lövés helyét előre kijelölhetjük. Persze ez a korántsem lőszertakarékos megoldás nekem nem nagyon tetszett, de hát ez van. Ha egy ellenséges egység kerül a radarjaink hatósugarába, akkor megjelenik a képe a térképen, ha pedig az éppen aktuális hajóval és a rendelkezésünkre álló fegyverekkel elérhető, akkor villogni is kezd. Persze egy kis turpisság van a dologban,





hiszen egy-két olyan lehetőségünk is van a játékban, amellyel megkeseríthetjük az ellenfelek dolgát, de erről majd egy kicsit később. A feladatunk harc közben teljesen megegyezik a már ismert játék céljaival, meg kell találnunk az ellenség hajóit és megfelelő célzott lövésekkel el kell őket



süllyesztenünk. A különbség csupán annyi, hogy itt létezik gyengén meglőtt hajó (zöld) is egészen a komolyan bevitt találatig (vörös). Ennek akkor lesz igazán jelentősége, ha megtapasztaljuk, hogy legénységünk a riadók szüneteit kihasználva hozzálát a javításhoz (melyet a szigetek közelsége csak fokoz) és képesek kijavítani a sérüléseket. Természetesen ha messze állunk akkor nem látjuk a hajókat, de közelebb érve egyre jobban behatárolhatjuk a hajókat. Egyébként a flották mozgásában az alakzatok mindig megmaradnak. Minden esetben figyeljük meg a csobbanásokat, hiszen így betájolhatjuk a hajók helyzetét.

A FEGYVEREK

Némi segítséget szeretnék még mellékelni a fegyverekhez. A rakéták és torpedók jelentik a leghatékonyabb eszközöket. Ezeket messziről és eredményesen juttathatjuk az ellenfélhez. Az ágyúk csak közelből lehetnek igazából hatásosak, nagyon jól hangzik mondjuk az Ultra Large Gun kifejezés, azonban ezeknek a fegyvereknek a hatékonysága már nagyon kétséges. Nem minden fegyver alkalmas mindenfajta támadásra, példának okáért a repülők ellen néhány specko fegyvert és rakétát illik használni.

A REPÜLŐK

Külön meg kell emlékeznünk a repülőkről, hiszen szerény véleményem szerint ezek használatával lehet igazán megnyerni a küldetéseket. A harci bevetéseken kívül minden repülőnk és helikopterünk alkalmas biztosítási feladatokra is, ilyenkor egy bizonyos területen járőröznek gépeink. Külön kategória a légtér figyelő AWACS, mely nagy szolgálatot tehet nekünk az ellenség felderítésében.

TIPPEK

- Ha rendelkezésünkre áll egy AWACS vagy bármilyen más repülő eszköz, akkor a megfelelő rakéták segítségével pillanatok alatt szétkaphatjuk a hajókat, hiszen az AWACS radarjelei megfelelnek a rakétáinknak, nem kell, hogy a hajók is lássák a célt.

- Mindenképpen, akár egy csoport repülő feláldozásával is legalább egyszer repüljünk át az ellenség felett, vagy köröztessük a gépeket, mivel nagyon sok lőszert megtakarítunk, ha látjuk legalább 1 kockáját a hajóknak.

- Nagyon figyeljünk arra, hogy melyik ellenséges hajó süllyedt el, mert a gép nem jelzi ki a hajó elsüllyedt voltát, ugyanolyan vörös kockák jelzik a találatokat messziről, így előfordulhat, hogy egy régóta elsüllyedt bárkára pazaroljuk el a lőszert.

- Ha nem tudjuk pontosan behatárolni a hajókat, akkor előbb tucat lőszerrel lőjük be a területet és csak utána engedjük el a komolyabb fegyvereket.

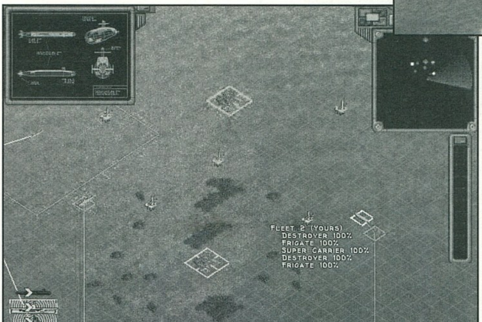
- Lövedékeink eredményessége a távolság növekedésével egyre csökken, ne pazaroljuk el őket feleslegesen.

- A radart mindenképpen állítsuk át arra, hogy csak az ellenséges egységeket jelenítse meg, mert egy idő után bele fogunk zavarodni a sok pöttybe.

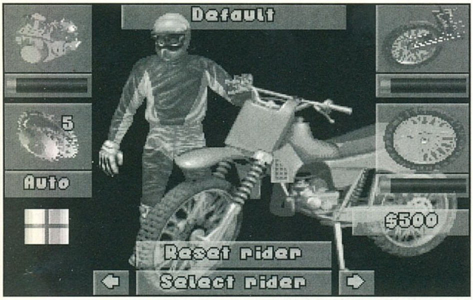
- Repülőink le tudnak szállni egy másik támaszpontra is, a vissza a támaszpontra parancsnál a legközelebbi helyre szállnak le.

Őszintén meglepődtem a BattleShip-en. Induláskor a kissé kusza kezelés és a nem túl látványos megvalósítás nem ígért sokat, azonban egy-két (elveszített) küzdelem után körvonalazódni látszott a játék. A már említett akció részen kívül igazi stratégáknak való a program, komoly fejtörőket és remek feladatokat állít minden hadvezér elé.

Bear™



PC GURU
85%
Kellemes meglepetés a stratégák számára.



INTERNATIONAL MOTO-X

Motorversenyekkel a programozók mostanában nem nagyon kényeztetnek el bennünket, már idejét sem tudom mikor volt utoljára ilyen stuff a kezemben. Moto Cross pedig még egyáltalán nem volt feldolgozva. Ezt a hiányt próbálta meg pótolni a Grafgold csapat programja.

A játék introja humorosra sikeredett, egyszer érdemes megnézni, de a grafika ne tévesszen meg senkit, a program nem lesz ilyen minőségű. A játékrész hagy némi kívánnivalót maga után, nem lehet azt mondani, hogy csúnya, de manapság ennél tökéletesebbhez szoktunk. Viszont a sebessége teljesen elfogadható, egy 486-oson is tökéletesen fut. Ezt sajnos manapság már külön ki kell emelni, mivel a programozók „Zsentium 2000-en már elmegy" felkiáltással írják a játékokat.

A játék kezelése egyszerű, a versenyeket kis gyakorlás után már meg lehet nyerni. Mondjuk az ugrató motorral az irányváltás kicsit érdekes lenne a valóságban, de ez nem túl zavaró. Kezdéskor kapunk 500

dollárt, ebből és a versenyek megnyeréséből tudjuk javítani, illetve fejleszteni a motorunkat. Csak az első négy helyezett kap pénzt, úgyhogy igyekezzünk.

A játékban beépített szerkesztő is van, ezzel saját pályát, vagy saját versenyt is tervezhetünk.

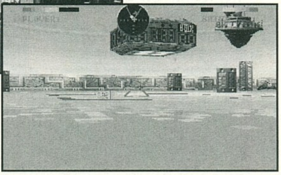
A hanghatások kicsit egysíkúak, de a motor állapotát aránylag hűen követik.

Nem nagyon lehet mit írni egy ilyen programról, amíg nem jön egy jobb, addig egy pár órát ezzel is el lehet tölteni.

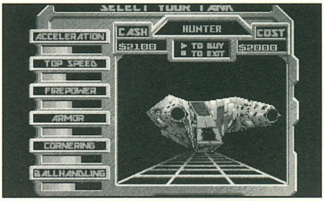
Merlin son of Zeus

BLATTLE SPORT

Éppen mostanában került a játéktermekbe egy új Sega masina, melyben hatalmas robotok vadásznak egymásra egy arénán belül, gyilkos fegyverekkel felszerelve, mindenféle értelem nélkül. A cél az ellenfél megsemmisítése. Ezzel csak azt szerettem volna érzékeltetni, hogy egy ilyen játék természetesen eladható, azzal, hogy iszonyatosan akarnak a fejlesztők ezzel a programmal. Vagy inkább azon, hogy mit láthattak benne? Röviden a grafika csapnivaló, az hagyján, hogy VGA, de valami iszonyatosan csúnya, maga a "gameplay" pedig semmitmondó. Adott az aréna, van egy labda, meg hát ugye a játékosok ilyen meg olyan szuper tankba ültetve. A feladat adott, gólokat elérni, közben meg arra ügyelni, hogy ne lőjön halomra az ellenséges tank. Ez lenne a leírás. (no comment) Mondjuk ha egy shareware válogatáson bukkanok rá a Battle Sport-ra, kevésbé dühít fel, hogy, mennyire vacak a

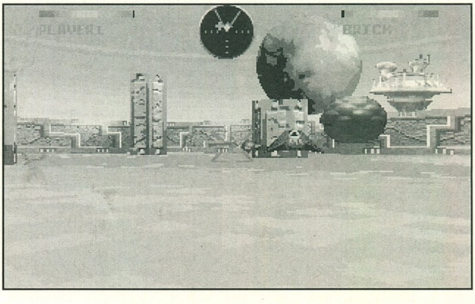


néz ki grafikailag, és a látvány kárpótol a zsenge tartalomért. A Battle Sport bár kategóriáját tekintve hasonlatos egy akció-robotos-lövöldözős... (ok nem folytatom) játékhoz, csak a legfontosabb hiányzik belőle a brutális grafika. Persze optimistán játszottam vele egy fél órát, hiszen láttunk már olyat, hogy a játékmenet felülkerekedett mindenen és alig lehetett leszedni a monitorról. Nos itt ilyen nem történ, sőt a vége felé már azon kezdtem csodálkozni, hogy mit program, így azonban, hogy egy arany CD-s béta változat került hozzánk (tehát még ki sem adták), talán jogosan kérdőjelezem meg a sikerét.



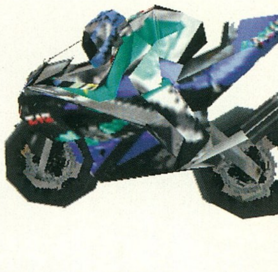
(Az utolsó pillanatban láttam meg a press anyagon, hogy PXS-es kiadást is terveznek, na most ez már mindennek a teteje, hiszen a két évvel ezelőtt a géppel együtt debütáló Cyber Sled (vagy valami hasonló), szintén ezt a stílust képviselte, csak kicsit magasabb színvonalon.)

Csongor (the ShoebaroN)

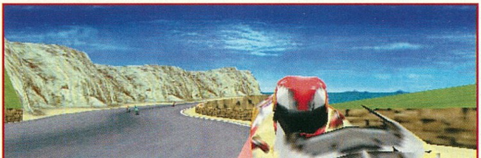


Moto Racer

Vigyázz, le ne égjen a hajad



ELECTRONIC ARTS
2xCD, P90,
Win '95, DIRECTX3,
SVGA,
16MB RAM, 30MB HD,
MOUSE, JOY
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban játszható



Örömmel jelenthetem, hogy vége azoknak az időknek mikor a szegény PC-s tulajdonos betéved egy nagyobb játékterembe és hitetlenkedve nézi a legújabb motor szimulátort. Persze nem arról van szó, hogy a jövőben minden PC Guru mellé egy Sega M3-as masinát adunk ajándékba, sokkal inkább arról, hogy itt a DSI által fejlesztett arcade színvonalú motor szimulátor a Moto Racer. Miután Mocsyval sikeresen megbeszéltük, hogy az utolsó használható "anyag" ebben a kategóriában a C64-es Speed King volt, tisztán látszott, hogy épp időben dobták piacra a MR-ért.

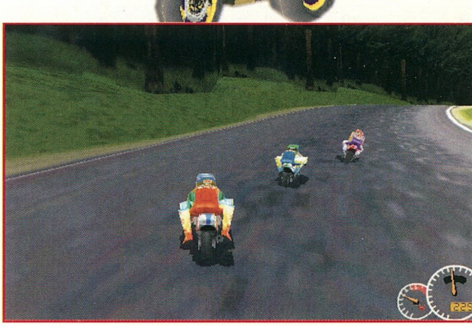
A POD "ÖLŐ"...

Akár csak a POD esetében nagy beharangozásról itt sem beszélhetünk, egyszer csak hipp-hopp nyakunkon volt a program mindenféle demo nélkül. Ez persze nem baj, hiszen annál nagyobb volt a meglepetés, egyesek már azt is kategorikusan kijelentették, hogy a Moto Racer sokkal szebb és gyorsabb mint a POD, itt van tehát a legújabb száguldozós őrület. Mondanom sem kell, hogy titkon azért bíztam abban, hogy előbb-utóbb az én asztalomon fogja „végezni" a játék CD-je, nos szerencsém volt, így következzék némi ismertető.

Rögtön az options menüben fel fog tűnni, hogy a játék támogatja a Direct3D-t, azaz a Windows 95 3D gyorsító felületét. Amennyiben rendelkezünk olyan kártyával ami támogatja az említett kezelő felületet, máris engedélyezhetjük a D3D módot, legjobb esetben filter-ek használatával (nyilván a Bi-Linear filtering, csak hát a kártyának tudnia kell az effektet, a la 3Dfx).

További extra lehetőség a 16/9 mód, ami szerintem nagyon látványos, a hatás olyan mint az újabb TV modelleken látható szélesvásznú mozizás. Bár általában értelmetlennek tarom a nehézségi szintet, itt most nincs mit kifogásolni benne, hiszen már easy-ben is kellőképpen nehéz dolgunk lesz, ráadásul "elég" medium-ban lealázni a mezőnyt (ez is épp súrolja a játszhatatlanság határát) ahhoz, hogy az összes pályát illetve plusz módot megkapjuk. Elsőre érdemes, illetve ajánlott easy-ben nekifutni, akár a 24 fős mezőny mellett, így játszható lesz a verseny és jól be tudjuk gyakorolni az előzéseket. Nehezebb fokozaton már sokat számít, hogy milyen gyorsan és mekkora szerencsével tudunk az első helyre törni, ilyenkor már hasznos visszaállítani a létszámot 12 főre. Ezzel meg is volnánk a beállításokkal, ideje, hogy belekóstoljuk a motorosok vad világába.

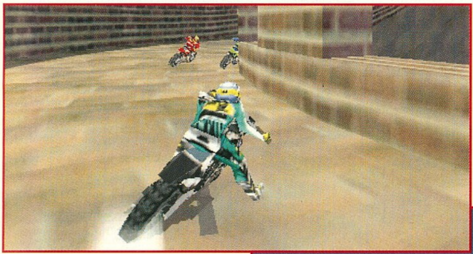
Mire eljutunk a rajthoz, magával fog ragadni a játéktermek varázslato hangulata, lévén az a tipikus „Daytonás" kommentár, illetve választási lehetőségek fogadnak (szimpla verseny, bajnokság, kézi vagy automata váltó). Már az első pálya megdöbbentően jól néz ki, tipikus beach feeling, száguldozunk a parton, közben még napozó alakoka is kivehetünk a tengerparton. Aztán it jött az a hihetetlen észrevétel, hogy a Moto Racer-ben VAN VERSENY!!! Végre egy játék ami nem arról szól, hogy egy kupacban megy az összes versenyző aztán ha hibázol egyet rögtön az utolsó vagy (Screamer2), esetleg magányosan rally-zgatunk hosszú perceken keresztül ahol az egyetlen ellenfelünk a stopper óra. Nos a Moto Racer szakít a rossz hagyományokkal, jobbra-balra dőlünk, előzgetünk, gyorsítunk sorra hagyjuk el a többieket. Persze sokszor bejönnek elénk, feltartanak, de valahogy az egész nagyon élvezetes, ráadásul lehet benne tisztességes előnyt szerezni, így ha jó ideje elsők vagyunk és bukun egyet, van rá



remény, hogy nem találjuk magunkat az utolsó pozícióban. Egyébként is érdemes arra törekedni, hogy minél hamarabb a'mezőny élére kerüljünk, hiszen sokat számít ha nem tudunk haladni a középmezőny miatt. A space-szel tudunk extra sebességre

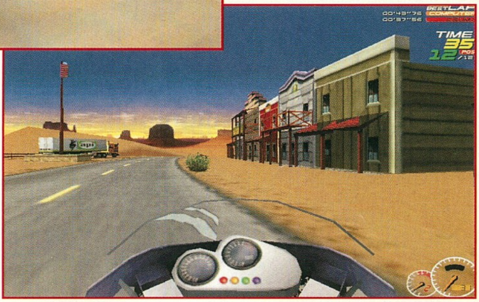
kapcsolni, ilyenkor egykerékre áll a motor, és jó esélyünk van arra, hogy elhagyjuk a többieket. A gond csak az, hogy ilyenkor kevésbé tudjuk kormányozni a gépet, és ha magával ragad a száguldás élménye, hamar a betonon kötünk ki. Mondjuk ennek is meg van a kellemes oldala, jókat lehet mulatni a bukásokon, egészen addig míg az összes formációt meg nem tapasztaljuk. Később hasznos lesz arra törekedni, hogy legalább fel ne bukjunk, mert ez rengeteg időt vesz el, inkább használjuk a féket és válasszuk a kisebb surlódásokat.

Némi gyakorlás után benne leszünk az első háromban, jöhet a következő pálya.



Itt át kell nyergelnünk a cross motorok világába, ez egyébként a továbbiakban is így lesz, egy gyorsasági részt mindig egy cross futam fog követni. Természetesen a választható motorok is átalakultak, itt már érdemesebb a tapadást előnyben tartani a max. sebességgel szemben. Elsőre össze-vissza fogunk csúszkálni a jeges, havas pályán, értelmetlenül irányíthatatlannak gondolva a Snow Ride-ot. Ne adjuk fel az első tíz perc után, mert óvatosabb versenyzés mellett olyan fantasztikus lesz a game play ami bőven megéri a fáradozást. Tisztára olyan érzésünk lesz mintha egy TV közvetítést néznénk, azzal a különbséggel, hogy a képernyő közepén mi ugrálunk, csúszkálunk, parádézunk. Ehhez jön a gyönyörű háttér, ami ugyan nem vetekszik a POD legszebb pályáival, de így sem lehet okunk panaszra.

A harmadik futam talán a leghúzósabb, az út össze-vissza kanyarog, barlangokon, kanyonokon keresztül, egyfolytában fékezni, majd turbózni kell, közben meg figyelni, hogy a többiek ne tűnjenek el nagyon a szemünk elől. Az alap versenyben még egy salakos pálya vár ránk, egy halom ugratóval, állandó repkedésekkel, hangos kommentárral.



Persze ez egy kicsit kevésnek tűnik, szerencsére most már lehetőségünk lesz a bónusz pályák kipróbálására. A Rock Forest talán grafikailag a legszebb, de nem vetekszik azzal az élménnyel mikor a Nagy Fal tetején kell bizonyítani az elsőségünket.

A Red City pedig a leggyorsabb futam, többsávos utakkal, igazi száguldozással.

Ezek után jönnek a fordított pályák, amit már csak azért is érdemes végignyomni, hogy kiderüljön mi is az a Pocket Mode. Nagy reményeket senki se fűzzön hozzá, "mindössze" egy kis poén maradt a végére, újrajátszhatjuk a bajnokságot mini motorokkal.

D3D

A szokásos kis értékelést most azzal kezdeném, hogy játékot végig D3D támogatással játszottam, így megvolt a kellő sebességérzés (30 f/sec or higer..), és a grafika is sokkal szebb lett. Végig olyan érzésem volt, hogy talán nem ez lenne a mérvadó, hiszen sokan még nem engedhetik meg maguknak, hogy beruházzanak egy 3D gyorsítóra. De azaz igazság, hogy hozzá kell szokni a gondolathoz, hogy ha olyan minőséget akarunk kapni ami eddig csak a játéktermek kiváltsága volt, akkor nincs mese, venni kell egyet.

A Moto Racer szó szerint egy arcade motor szimulátor, abszolút arcade minőségben (hála a D3D-nek), ráadásul nagyon jó játszhatósággal. Az egyetlen kifogásolható dolog számomra a zenék voltak, különösebb baj nincs velük, csak olyan semmitmondó az egész.

Természetesen SVGA-ban is lehet versenyezni, így is szép a program, csak kicsit jobban szaggat.

Még egy pozitívum a végére, hogy hálózaton keresztül akár nyolc gépet is össze lehet kötni, nekünk sikerült pár négyes partit játszani, ami élményben olyan volt mint az összelinkelt Sega Rally-k egy-egy jobb Quasar után.

Shoebaron

PC GURU

90%

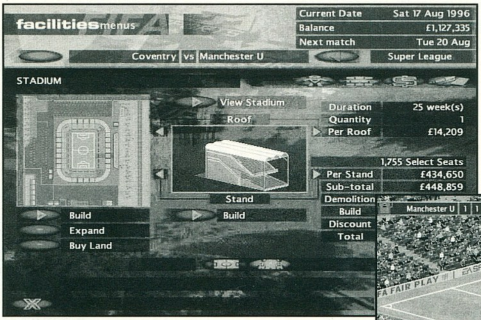
Megvillant valamit a D3D lehetőségeiből, egyszerűen tökéletes...

FIFA Soccer Manager

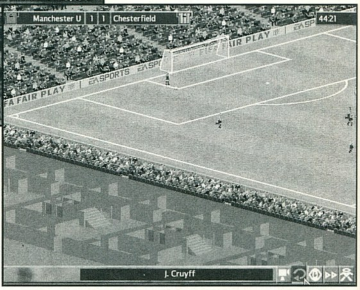
ELECTRONIC ARTS
2xCD, 486DX4-100, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 40MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az Electronic Arts a most már szinte minden sportágra kiterjedő játékkínálata mellett egy új kategóriában, a sportmanager játékok terén jelentet meg programot. A játéknak nagyon nagy előnyére vált, hogy megvették hozzá a FIFA licensz-cét, hiszen így a legfontosabb európai ligák (német, angol, olasz, francia és skót) mindegyik osztálya belekerülhetett. A bajnokságoknál nem kötöttek kompromisszumot, az azokban szereplő összes játékos, mind a 7500 benne van a programban, akiket 29 tulajdonság alapján értékel a program.

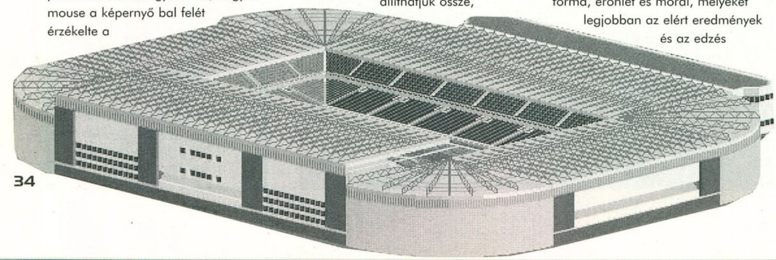
A programban tehát a fent említett öt bajnokság egyikében indulhatunk. A liga, majd azon belül egy csapat kiválasztása után bekerülünk a program főmenüjébe. Ez egy igen kellemes kivitelű, elegáns képernyő, ahonnan nagyméretű ikonokra klikkelve tudunk továbblépni az egyes almenükbe, mint pl. a statisztikák vagy pénzügyek. (Az ikonok elég egyértelműek, de a kurzort föléjük mozgatva ki is írja a program a jelentésüket.) Az általam tesztelt változat még nem a végeleges program volt, és bizony akadtak vele problémák: ezek egyike volt, hogy a mouse a képernyő bal felét érzékelte a teljes képnek, így csak sokadik próbálkozásra tudtam eltalálni a gombokat, de ez a bug nem tudta letörni a lelkesedésemet, és elkezdtem felfedezni a program apróbb részleteit.

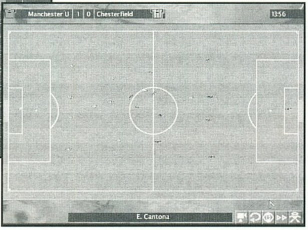


A játékosokról rengeteg statisztikát tartalmaz a program, melyek a jelenlegi szezon legfrissebb adatai alapján lettek összeállítva – ennek megfelelően természetesen a csapatok felállása is a jelenlegi állapotokat tükrözi. A 29 kategóriában kapott értékeik alapján egy elég jó képünk alakul ki az egyes játékosok képességeiről, és pénzben is kifejezhető értékéről. Ezekből jól lemérhetők a játékosok aktuális gyengeségei is, melyeket egy megfelelő edzésprogram összeállításával tudunk korrigálni. Az edzésprogramot egy hétre előre állíthatjuk össze, naponta más és más feladatokat adva az egyes játékosoknak. Vagy 20 féle variáció közül választhatunk, olyanok, mint fizikai edzés, szerelés, lövés, passzolás, bedobás, futás, ugrálás, les, stb... Egy jó edző minden egyes játékosa számára meg tudja választani az ultimate keveréket. Az egyes statisztikák változását a számok özönében nyomon követni szinte lehetetlen vállalkozás lenne, ezért szinte mindenhol kérhető grafikus ábra az alakulásukról, amin pillanatok alatt észrevehetjük a problémás, vagy kedvező változásokat. Nagyon fontos adatoknak számítanak a jelenlegi forma, erőnlét és morál, melyeket legjobban az elért eredmények és az edzés befolyásolnak. A játékosokról gyors képet ad néhány adat: az ára, kora, pozíciójában elért teljesítménye (pos), és az imént említett három érték. Ami hiányzott nekem, hogy míg az összes ez évi EA Sports programban benne voltak a játékosok képei is, amitől olyan személyes lett az egész, a Fifa Soccer Manager-ben nincsenek benne, kár.



A játékosállományt is managelni kell, hiszen a klub két alapvető célja a pénzügyi egyensúly fenntartása és a sikeres szereplés a bajnokságban. Az előbbiben igen nagy tételt tesznek ki a játékosok bérei, így nem mindegy, hogy kinek, milyen szerződés alapján fizetünk ki és mekkora pénzeket. A játékosok szerződéseinél látható, hogy mennyit ígértünk nekik, milyen időtartamra – ennek az aktuális, e hónapra eső hányadát a program automatice levonja. Ha úgy érezzük, hogy valamilyen poszton frissítésre lenne szükség, akkor nekiláthatunk új játékos keresésének, melyben lehetőségeinknek csak pénzünk szab korlátot: a „szabadlistán" levő játékosoknál a vételért viszonylag kevesebb pénzt kell fizetni, de a szerződésben megállapított bér sem mellékes. Ha valami extra játékost akarunk, akkor erre is tehetünk más klubnak ajánlatot, de ekkor már





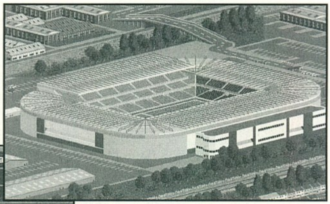
mélyebben a zsebünkbe kell nyúlnunk az igazolási díj kifizetéskor. A harmadik lehetőségünk pedig, hogy bizonyos időre kölcsönveszünk játékost egy másik klubtól.

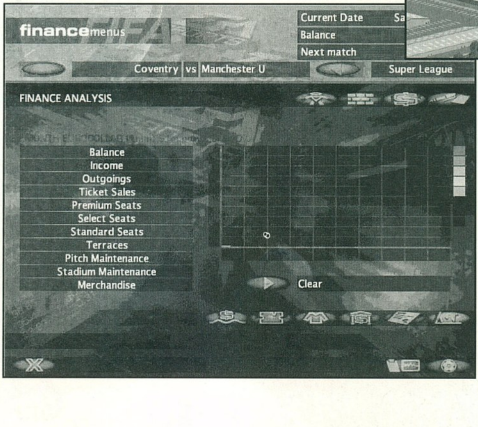
A játékosok egyenként lehetnek nagyon kiválóak, de belőlük jó csapatot, zseniális edzői munkánk varázsol. A sikeres szereplés érdekében először is meg kell határozzuk a kezdőcsapatot, majd a felállást, de ezek csak a legalapvetőbb lépések, az igazi finomítás ekkor kezdődik. Megadhatunk edzői utasításokat, mint pl. támadó, vagy védő szellemben játszanak, tördeljék az ellenfél játékát, vagy akár húzzák az időt. Ezek után kell tisztázzuk a játékosokkal a játékstílust: itt széles palettából választhatunk, lehet passz-orinetált a játék, minél többször lövést erőltetni, hosszú indításokkal dolgozni, cipeltetni a labdát, labdatartásra törekedni, stb... Végül megadható még, hogy milyen területen mozogjanak a különböző poszton játszó játékosok. Ezek megfelelő kombinációjával az ellenfél elképzelései romokba dönthetők. Természetesen mint ahogy azt a komoly edzők teszik, ezt meccs közben is bármikor változtathatjuk, illetve cserét kérhetünk. A mérkőzéseket a program kétféle nézőpontból tudja mutatni - egy izometrikus 3D nézetből, vagy felülnézetből. A játékosok mozgása igen élethű, ami nem meglepő, ha tudjuk, hogy Ginola állt hozzá modellt a motion capture eljárás során. A játék nagyon klasszul lett szimulálva: a játékosok és a labda mozgása igen élethű, és nagyon tetszett, hogy nagyon sokféle mozdulat van a programban, valamint, hogy a passzok sokszor pontatlanok, így a játékosnak utána kell szaladnia... A mérkőzés megjelenítése technikailag nem egetverő, de nagyon megközelíti az ott mutatott játék a valóságot, ezért nagyon tetszett. Ami a hab volt a tortán, hogy eleinte kissé szkeptikusan kezdtem új edzői utasításokat adni, és új játékstílust választani a csapatnak, de legnagyobb meglepetésemre abszolút azt csinálták amit mondtam, ez pedig az eddigi programokban nem érvényesült ennyire jól. A mérkőzések során bármely helyzetet visszanézhetünk, sőt a mérkőzés „videoját” le is menthetjük, ami nagy pozitívum.

Érdemes még egy kicsit elmélázni a játék pénzügyi oldalán, mert a klub sikerének második kulcsa a jó pénzügyi menedzsment. A kiadásokat a játékban a játékosok és a stadion fenntartása jelenti. Az elsőről már volt szó, így térjünk rá a másodikra, itt ugyanis elég kellemes újításokat találunk. A stadion fenntartása két részből áll: a gyep gondoz(tat)ásából, és az épület fenntartásából. Az elsőnél a heti kiadásokat szabályozhatjuk, és ennek megfelelően változik a gyep minősége, ami gondolom befolyásolja a hazai meccsen mutatott játékunkat is. A stadion fenntartása havi szinten költségeket vonz, de ennek van egy érdekesebb oldala, a bővítések menedzsmentje. Egy felülnézeti képen tudjuk megjelölni, hogy melyik szektort akarjuk átépíteni, és számos építészeti variáns közül választhatjuk ki a nekünk legjobban tetszőt. Vannak egy-két és többszintes lelátók, tetővel vagy anélkül és számos kivitelben - összesen 300 féle építőelem áll rendelkezésünkre. A stadionról utána természetesen kérhetünk egy izometrikus 3D képet. A programban az összes bajnokság, összes csapatának stadionja benne van, és ezeket mi építhetjük át kényünk kedvünk, és pénztárcánk vastagsága szerint. Most, hogy ilyen jól elmélyedtünk a kiadási oldalban, érdemes némi bevétel után is nézni. Bevételeket a jegyekből, ajándéktárgyak értékesítéséből, és különféle szerződéses üzletek kiadásából szerezhetünk. A jegyeknél négy kategóriának külön szabályozhatjuk az árát, mely erősen befolyásolja az irántuk felmerülő érdeklődést. (Így akár Fradi-Újpest meccset is rendezhetnénk, nem egységes helyárral). Az ajándéktárgyak kereskedelme nem túl bonyolult dolog, viszont a szerződéses (koncessziós) üzleteknél érdemes megnézni, hogy milyen szerződést írunk alá, milyen időtartamra, mennyiért adjuk ki bérbe a helyeket. Ami a bevételi oldalon számomra igen meglepő módon hiányzik, az a szponzorok, amik a mai kluboknál igen fontos tétel, emellett reklámhelyeket és közvetítési jogdíjakat sem találtam. Érthetetlen, hogy ezt a három fontos bevétel-forrást miért hagyták ki a programból, a Bundesliga Manager-ben ezek kiválóan meg voltak oldva.

A FIFA Soccer Manager egy nagyon eltalált focimanager program, a megfelelő komplexitás, kellemes prezentáció, a legfrissebb adatok felhasználása és hasznos újítások révén igen jó szórakozást nyújt.

Charlie



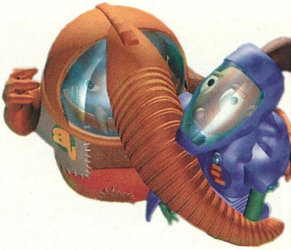


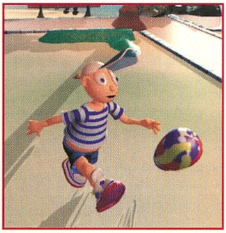
PC GURU

85%

Igen kellemes focimanager, néhány érthetetlen hiányossága

Little Big Adventure 2



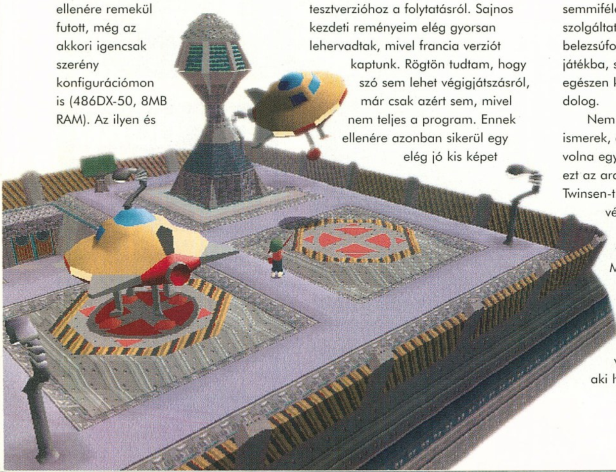


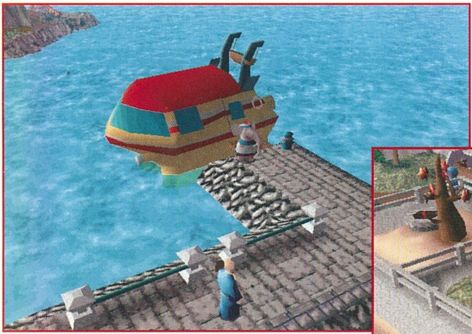
Tagadhatatlan, hogy a folytatások korát éljük. Úgy három évvel ezelőtt megjelent egy játék, mely szerintem jó néhány évvel megelőzte a saját korát. A Little Big Adventure a maga SVGA grafikájával igencsak kilógott az akkori mezőnyből. A slusszpoén pedig az volt, hogy a nagyfelbontás ellenére remekül futott, még az akkori igencsak szerény konfigurációmon is (486DX-50, 8MB RAM). Az ilyen és ehhez hasonló programok azonban sajnos nagyon ritkák. A megjelenés után két évvel elkezdtek szállingózni a hírek egy esetleges folytatásról. Persze rögtön felkaptam a fejem, hiszen egy ilyen nagyságrendű játékot nagyon ritkán kap egy tesztelő. Néhány nappal ezelőtt sikerül hozzájutni egy tesztverzióhoz a folytatásról. Sajnos kezdeti reményeim elég gyorsan lehervadtak, mivel francia verziót kaptunk. Rögtön tudtam, hogy szó sem lehet végigjátszásról, már csak azért sem, mivel nem teljes a program. Ennek ellenére azonban sikerül egy elég jó kis képet kapnom arról, hogy mit is várhatunk néhány hét eltelte után.

Az egyik legfontosabb változtatás, hogy nincs változtatás. Igen, manapság már örülnünk kell annak is, ha nem rontanák el valamit. Az LBA 2 halál pontosan ugyanaz, mint az elődje. Nem akartak semmiféle extra szolgáltatást belezsúfolni a játékba, s így szerintem egészen kellemes lett a dolog.

Nem sok olyan embert ismerek, aki ne zárta volna egyből a szívébe ezt az aranyos tojásfejű Twinsen-t. Az első rész végén úgy tűnt, minden rendben van. Megszabadította a bolygóját a gonosz professzortól és békésen élte világát feleségével, aki hamarosan anyai örömök elé néz. A felhőtlen idill azonban nem tarthatott sokáig, mivel egy szép napon gonosz szándékú idegenek érkeztek a bolygóra repülő csészealjakon. Ismét Twinsen barátunkra vár a feladat, hogy megmentse a szülőbolygóját. Ehhez a feladathoz igénybe veheti a legmodernebb technikát, de nem nélkülözheti az egyszerűbb megoldásokat sem. Ilyen például a léghajó. Az ellenfelek ismét néhány gonosz elme által kreált kreatúra lesz. Ezek a gonosz teremtmények a Sötét Szerzetesek. Ők lesznek a főellenfeleink a játék végén, akik Twinsen bolygóját akarják leigázni, s ezzel gyarapítani amúgy sem kis hatalmukat. Ebben csak egyvalaki akadályozhatja meg őket, Twinsen. Ismét előkerül a mágikus ruha, a varázsgömb és a kard.

Az első rész egyik legnagyobb erénye az volt, hogy rengeteg helyszínt meglátogathattunk, egy halom szállítóeszközt igénybe vehettünk, sőt akár még saját katamaránt is vásárolhattunk. Remélem ennél a résznél sem lesz ez





másképp, de miért is lenne? Ugyanaz a csapat készítette a programot, semmi okuk nincs, hogy elszúrják.

A grafikai megoldásokat ismét csak felsőfokú jelzők illethetik. Az animációk egyszerűen gyönyörűek. Ezt a programot kellene példaként állítani minden renderelő csapat elé, annyira változatos és szép az egész. Maga a játéktér igazán nem változott semmit (szerencsére). Ez a 3D-s oldal-felülnézet már nagyon sok programnál bizonyította a létjogosultságát. Nem is fog egy darabig kimenni a divatból.

A verzióban, amit sikerült tesztelnem van egy olyan opció, hogy az addig látott összes video animációt meg tudjuk nézni. Rögtön be is töltöttem az utolsó állást és megnéztem az addig bemutatott animokat. Mit mondjak, majdnem leestem a székről, pedig fekve szoktam játszani. Legalább negyed órán keresztül mutogatta az animációkat a program. Gyakran elkövetik azt a hibát a készítők, hogy csak két fej látható a képernyőn, akik egy igen hosszú párbeszédet folytatnak egymással. Nos ez egyáltalán nem jellemző a Little Big Adventure-re. Itt mindig történik valami érdekes, amivel felkeltik a figyelmünket.

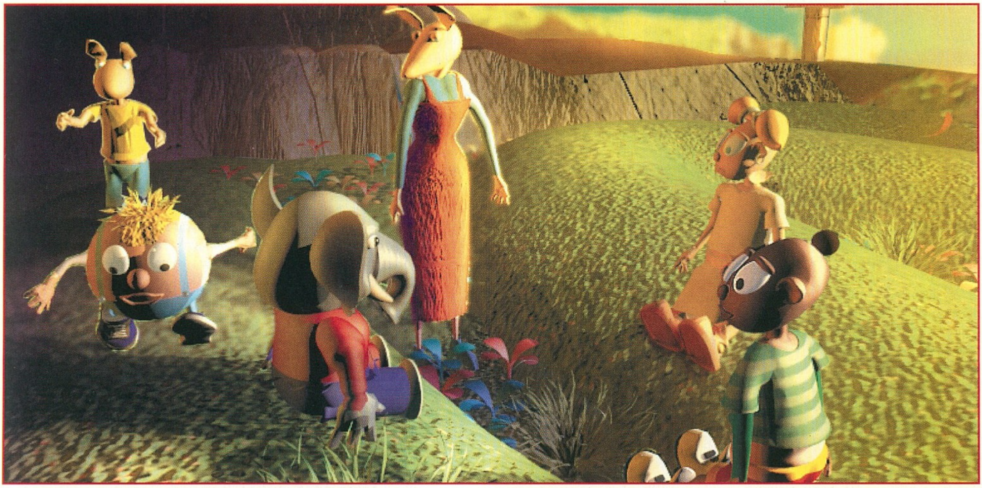
Számomra külön öröm, hogy sikerült elfelejteniük azt az idióta automata mentést. Az első rész tesztelésénél komolyan fontolóra vettem a program szabotálását, főként amikor az az idióta program a legváratlanabb helyeken írta felül a mentéseimet. A második részben szerencsére már mi határozhatjuk meg azt, hogy mikor is akartunk menteni.

A fiatal és tapasztalatlan olvasók részére ecsetelem egy kicsit az LBA mozgás és harcrendszerét. Érdemes ezzel egy kicsit ismerkedni, mivel amikor először láttam az LBA-t, kicsit meglepett az irányítás. Nem rossz, csak baromi szokatlan elsőre. Aztán ha az ember megszokja, akkor már nagyon nehéz más irányítási módot elképzelni.

Négy alapvető mozgásfajta lehetséges: normál, sportos, agresszív és lopakodó. Mindegyik esetben más mozgást hajt végre a főhős. Ez egy kicsit megbonyolítja a játékot, de egyben élvezetessé is teszi. Néha sokkal célszerűbb elmenekülni, mint ész nélkül vagdalkozni. A játékban található különböző tárgyak is befolyásolhatják a mozgásunkat. Ha elég ügyesek vagyunk akkor beszerezhetünk egy jetpack prototípust, mely segítségével akár még repülhetünk is.

Az LBA 2 biztosan előkelő helyen fog végezni ebben az évben a kalandjáték mezőnyben. A megjelenésről sajnos semmi konkrétumot nem tudok mondani, mivel elég nagy a titkolózás a program körül. Várhatóan azonban valamikor ősszel fog megérkezni a végleges változat, de manapság már semmiben sem lehet biztos a játékos.

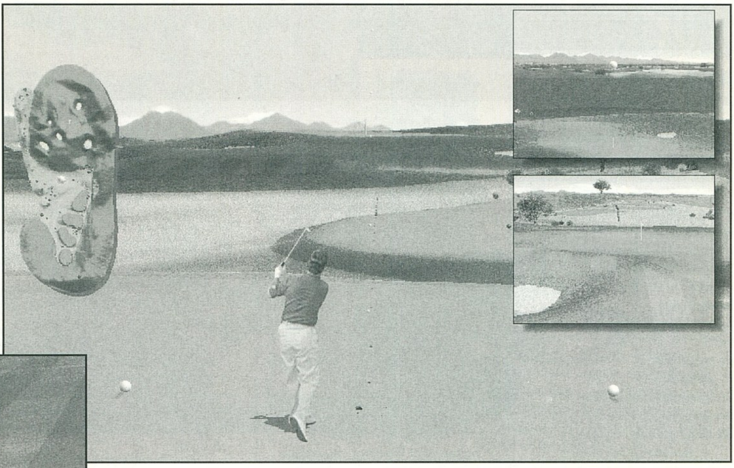
Mocsy



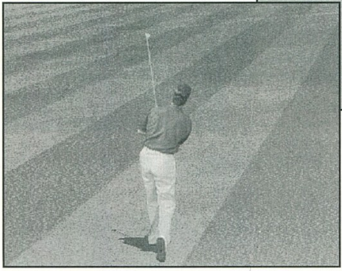
PGA Tour Pro

Golf szimulációk következő generációja

ELECTRONIC ARTS
2xCD, P75,
Win '95, SVGA,
16MB RAM, 30MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



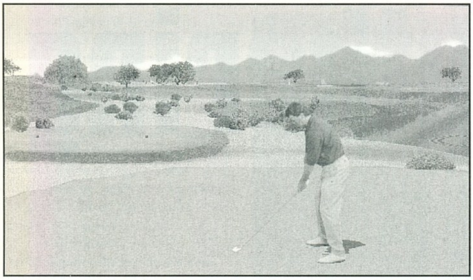
A golf egyre népszerűbb sport világszerte annak ellenére, hogy nem igazán nevezhető egy tömegsportnak. Egy golf-felszerelés és a hozzá szükséges éves golfklub tagság elég költséges mulatságok – csak kevesen engedhetik meg maguknak. Pedig a golf nagyon egészséges sport lenne: a szabadban, jó levegőn sétál az ember, üt néhányat, megnyugszik,



aktívan pihen. Már Magyarországon is van több golfklub, és ezek európai szintűek szépségben és minőségben. Sajnos egyelőre főleg nyugati diplomaták és csak kevés magyar jár ki ezekre golfozni. A golfprogramok külföldön igen kedveltek, hiszen a golf-szezonok között ezzel tudják feleleveníteni otthon az emberek élményeiket. Nálunk az előbb említett dolgok miatt kicsit más szerepet töltenek be- ezeken keresztül ismerjük meg a golfot. Mára egyre több golfprogram jelenik meg, melyek közül a két legnépszerűbb sorozat az Acces Software-től a Links és az EA Sports-tól a PGA Tour. Ez utóbbi legújabb változata a PGA Tour Pro, mely számos fontos újítása miatt méltán kapta a Pro jelzőt.

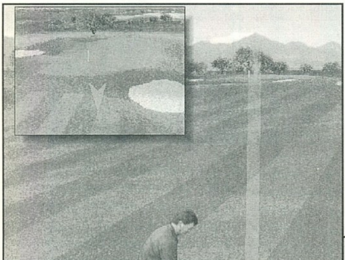
A fejlesztők három fő célt tűztek ki maguk elé: nézőpontok, sebesség, és az Interneten való játék lehetősége. Ezeket sikeresen el is érték. A PGA Tour Pro egy Windows 95 játék, mely akár 32000 színben is tud futni, és emellett is képes szinte azonnal (real time) kirakni a következő képernyőt. Az ütés elvégzése után szinte abban a pillanatban megjelenik a következő ütés helyszíne. Ez az aprónak tűnő újítás nagyon fontos, mert az egész játékot nagyon dinamikussá teszi, és ez az ami a konkurens játékokból, mint pl. Links LS hiányzik. Gyönyörű, élethű tájképet jelenítenek meg a képernyőn, de várni kell rá. A különbséget nehéz így írásban érzékeltetni, igazából látni kell.

A játék irányítása nem sokban tér el a többi golf-szimulációban már megszokott metódustól. Be kell célozni pontosan a lövést, aztán néhányszor megfelelő időzítéssel klikkelni a mouse-zal. A PGA Tour Pro-ban a lövések célzásában a Target Arc System nevet viselő rendszer segíti a játékost, mely a labda ívét mutatja, és ezt a jobb gomb nyomva tartásával és a mouse mozgatásával módosíthatjuk. Miután így becéloztuk a lövést, már csak meg kell valósítanunk két vagy három klikkeléses módszerrel. Két klikknél: lenyomjuk a mouse gombot és a kívánt ütőerő elérésekor engedjük fel, majd visszafelé a megfelelő pillanatban kell klikkeljünk a gombbal, hogy szép egyenes lövést kapjunk. A három klikkes módszernél összesen annyi az eltérés, hogy az első klikk elindítja a lendítést, míg a második megállítja azt, és a harmadik klikk itt is pontosságot állítja be. Újítás a programban az ún. RISK METER is, mely az aktuális ütés kockázatosságát mutatja néhány tényező



figyelembevételével, mint pl. az ütés fajtája, a távolság és a labda fekvése alapján. Ezzel sokkal jobban érezhető, hogy milyen ütés előtt is állunk- egy könnyed lendítés, vagy egy komoly nehéz ütés előtt.

A mai golfprogramok egyik leglátványosabb funkciója a picture-in-picture (PIP) nézetek használata. Ilyen pl. a programban egy valós idejű, a labda mozgását követő kamera, mely valami fantasztikusan van megoldva. Egy beállító menüben egyébként emellett még számos más kameranézet is beállítható, mint pl. torony-nézet, gallery, vagy első személy perspektíva. Nagyon pozitív, hogy jobb oldalon egy kis ablakban valós időben követhető az ütésünk, mely a látványos megjelenítés mellett sokkal jobb átláthatóságot is nyújt.



Az új változatban a grafika területén is számos újítást hoztak: a terep szinte teljesen fotorealisztikus, a vizek tükröződnek és hullámoznak, a szél fodrozza a letűzött zászlókat, stb..., és mindez nem megy a megjelenítés sebessége rovására.

A puttingnál nagyon nehéz volt eddig átlátni, hogy hogyan is görbül a terep, hol vannak a lejtők, gödrök, pedig itt az ütés ereje és a szél szinte minimális hatása mellett egyértelműen ez befolyásolja az ütés sikerét. Ezen a helyzeten próbálnak a Putting Surface Analyzer beépítésével segíteni. Az ütés előtt szó szerint körbejárható lesz a luk környéke valós időben, hogy felmérjük a terepviszonyokat. Ez a funkció a tesztelt változatban még nem volt benne, de a teljes, eladási verzióba már bekerül.

A játékban három golfpálya lesz: a TPC Scottsdale (ez az egy volt a tesztelt változatban), Arnold Palmer házi pályája valamint Bay HILL és Pebble Beach. Ezekről természetesen a bevett szokások szerint videofilm is került a CD-re, mely megismerteti a pályát a játékossal.

A PGA Tour Pro a multiplayer támogatás terén is nagy előrehaladást hoz. Játszható modemen és net-en keresztül, de emellett az EA Sports NET-en az Internet-en is. A játékosok rácsatlakozhatnak az EA SPorts NET-re, és ott bekapcsolódhatnak elindított versenyekbe, vagy akár új versenyt is indíthatnak. Egyszerre maximum négy játékos játszhat, de egy-egy tornán akár 80 résztvevő is lehet. Az EA Sports szándékai között van, hogy szerveznek egy egész éven át tartó PGA Tour bajnokságot, rendszeres tornákkal. A játék ezzel fantasztikussá válik: nagyon élethű, gyönyörű a grafikája, amit villámgyorsan frissít, valódi PGA játékosok ellen játszhatunk, és a NET-en keresztül pedig a világ másik sarkában lakó golf-őrültek ellen játszhatunk. Mi kell még? A fejlesztők szerint még összetettebb 3D környezet.

Végül a játék újításai összefoglalva:

„Flash" Render megjelenítési rendszer: nem kell várni a következő képernyő megjelenítésére, a számítógép a másodperc töredéke alatt legenerálja

Több picture-in-picture nézet egyszerre a képernyőn és dinamikusan szabályozható kameranézetek: nézhetjük a golfozó mögül, a saját szemszögéből, stb...

EA Sports NET-en keresztül fantasztikus multiplayer támogatás

A terepre húzott háló többféle lehet: négyzetes vagy körkörös

Putting Surface Analyzer: a putting terület real-time körbejárható

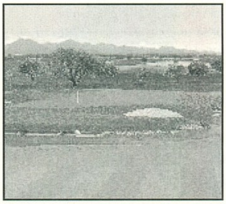
Risk Meter: grafikus megjelenítő az ütés nehézségéről

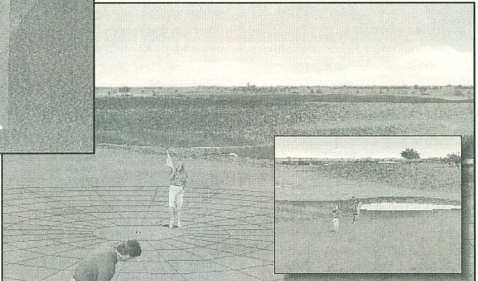
Target Arc System: nagyon kényelmes és könnyen kezelhető célzó rendszer

14 PGA játékos szerepében, vagy ellen játszhatunk, pl. Tom Kite, Lee Janzen, Mark O'Meara, Davis Love III és Fuzzy Zoeller.

A PGA Tour Pro az eddigi legjobb golf-szimuláció az elmondott dolgok révén. Nagyon élvezetes, az ember tényleg úgy érzi, hogy golfozik, nem csak menük előtt üldögél.

Charlei





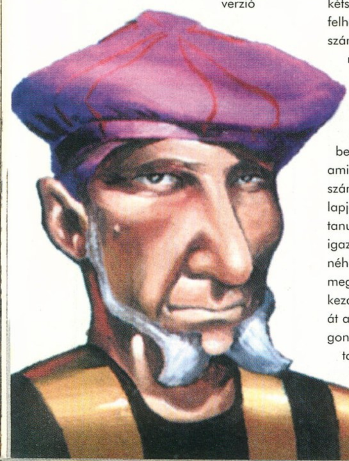
PC GURU

90%

Lassan a tökéletességhez már csak némi szellő és fűszag hiányzik...

Magic the Gathering Battlemage

Biztosan elcsodálkoztok néhányan, miért írunk erről a programról még egyszer. Nos az ok meglehetősen prózai, úgy érezzük, hogy a Battlemage híre sokkal rosszabb, mint amit megérdemelne és mivel előző cikkem (PC Guru 97/3) csupán a demo verzió alapján készült, ráfér egy kis kiegészítés is.



Mindenek előtt, akik még életükben nem játszottak a Magic the Gathering kártyajátékkal, ne kapkodjanak el semmit. Igaz ez itt egy real-time stratégiai játék, de azért kár sietni. A programban található kétszázhúsz varázslat felhasználhatósága és kombinációik száma szinte végtelen. A kezdők mindenképpen egyszerűbb és biztosan működő lapokkal nyerhetnek. Mivel itt nincsenek olyan lapok, melyekből csupán egy lehet a pakliban, nyugodtan betehetsz például négy Black Vise-t, ami elég végzetes lehet ellenfeled számára, mivel folyamatosan hét lapja van !!! Először alaposan tanulmányozd át a lapokat, bár igazán a csaták közben fogsz rájönni néhány lap értékére. Előbb-utóbb meglátod majd mivel nem tudsz mit kezdeni, és hogyan alakíthatnád úgy át a paklidat, hogy az ne jelentsen gondot. Bármilyen jó kombinációkat találsz is ki, legalább negyven laposnak kell hogy legyen egy pakli.

A Battlemageben nagyon oda kell figyelni a hangokra. Szerencsére annyira nem vagyunk csirkék, mint amennyire a valóságban egy kezdő mágus lehet, mindig tudjuk milyen varázslatot követ el az ellenfél (mert egy kedves női hang bemondja). Az effektek hanghatásaira is oda kell figyelni, akárcsak egy valós Aréna-beli csatában.

A Campaign módban egy másik fontos dolog a gazdasági rész. A tael beosztása cseppet sem könnyű, s bizony hamar megcsappannak a készletek. Persze ha megéri a befektetés, akkor nem ér kár, ám sok párbeszéd meg sem jelenik, ha nincs elég pénzed. Ezek a társalgások meglehetősen fontos tényezői a játéknak. Ráadásul nem a saját értékítéleted szerint kell válaszolnod, hanem a választott karakter jelleme szerint.

Ebben segíthetek egy picit, ha jellemzem a történet karaktereit.

Tevesh Szat története körülbelül a következő: több ezer évvel ezelőtt Tev és Tymolin testvérek voltak. Sorsuk úgy alakult, hogy egy olyan testvérháborúba keveredtek, melyben Tev egyszerűen megőrült, egy szörnnyé alakította magát, ekkor kapta a jelenlegi nevét. Ez a karakter könyörtelen gyilkos, s a bosszúja érdekében megtenne bármit.

Leshrac szintén egy őrült. Századokig raboskodott Phyrexiában, ám sikerült kiszabadulnia onnan, s a Mirage titkos varázslataival felszerelkezve ő is vérszomjasan

törekszik előre, nem nézve kin vagy min tipor keresztül. Mindent megtenne a hatalom megszerzéséért.

Geyadrone egy varázslónő, aki évezredekkel ezelőtt érkezett Dominaria világába. Csaknem legyőzték őt az akkori hatalmas mágusok, ám csodával határos módon mégis életben maradt. Egyik legnagyobb kreálmánya Dakkon`s black blade. Geyadrone Dihada most visszatért hogy hódítson, bármi áron.

Jared Carthalion e világ egyik utolsó reménysége ebben a reménytelennek tűnő időszakban. Ugyanakkor ő is szeretne bosszút állni azon, aki mindenkit megölt egykor, akit Jared szeretett.

Kristina a legendák születésének hajnalán érkezett e világra. Ez a varázslónő a természet erejének legerősebb használója, aki kortalan szépségével és bölcsességével az életek megmentésén fáradozik. Egy párbajban már csaknem elesett, de most végleg meg kell ütköznie leghatalmasabb ellenfeleivel, hogy megvédje ezt a világot.

Sandruu éppúgy verseng kegyeiért, mint Jared. És a bölcs minotaurusz most bizony csapdába esik, mert az egyetlen esélye arra, hogy megvédje hőn szeretett világát, a háború. S ebben olyan társsal kell szövetségre lépnie, aki riválisa is egyben. Súlyos döntés ez, de nem hiszem hogy igazán lenne választása, hogy szerelméért vagy a világért harcoljon, melyben él.

ÉRTÉKELÉS

Szerintem mindazok akik olyan kritikus szemmel figyelik a programot, átestek a ló túloldalára. Ha úgy nézzük, hogy a programnak csak annyi köze van a Magichez, hogy annak világa és lényei szolgálnak a játék alapjául, már egyből másként ítélhetjük meg. Ha elolvassátok az Aréna című könyvet, akkor ott mindjárt kiderül, hogy a kártyajáték mögött egy elképzelt világ mágusainak versengése folyik, akik többnyire az Arénában, ám olykor az utcán is párbajokat vívhatnak. Egy ilyen csata lefolyása egészen más, mint ahogy ezt a kártyával lejátsszuk. Nem vár senki a másik körére, hanem cselekszik a tarsolyában lévő spellek és a tudása függvényében, real-time! Maga a Magic the Gathering kártyajáték szabályai úgy lettek kitalálva, hogy a lehető legjobb játszhatóságot biztosítsák. Ám a kártya meglepő dolgokat produkálhat, hiszen ha belegondolsz, nem biztos például, hogy egy Force of Nature olyan simán hagyja magát feláldozni egy Lord of the Pit-nek! Számtalan ilyen furcsaság előfordulhat, láttam én már repülő szőnyeggel suhanó Colossus of Sardia-t is, ami nem tűnik egy egyszerű varázslatnak, igaz?! Szerintem a Battlemage nem a kártyajátékhoz, hanem az azáltal

elképzelhető „valós" világhoz próbált közelíteni, ennek hangulatát akarta visszaadni. Ebben a megközelítésben az értékelés is pozitívabb lehet. Aki a kártya részt favorizálja, az vegye meg a Microprose programját, aki viszont a real time stratégiát szereti, az maradjon a Battlemage mellett, persze csak ha hajlandó memorizálni néhány száz lapot...

Lily

ASTERIX & OBELIX

Úgy tűnik az idén elég bőséges lesz a mászkálós játékok kínálata. Ez az örökzöld műfaj igen kedvelt mind a felhasználók, mind pedig a készítők körében. Az Infrogames ez alkalommal Asterix és Obelix viszontagságos kalandjaival szórakoztat bennünket. A két, manapság talán már kevésbé népszerű rajzfilmhős segítségünkkel kész bebizonyítani Cézárnak, hogy minden túlerő dacára, ők bizony képesek bejárni az egész római birodalmat. Ennek bizonyítékaként tartományonként egy-egy szuvenírt is kell gyűjteniük a vállalkozó kedvű játékosoknak. Maga a játék egy teljesen átlagos mászkálós móka, többféle nehézségi fokozatban, akár két játékos számára is. A játékmenet engem valahogy nem tudott megfogni; ugrálás, gyűjtögetés, pofon ide, pofon oda, hopp egy vaddisznó huss, bónusz pálya, ilyesmi. A teszt oroszlánrészét viszont a Réka vállalta, aki szerint nem ennyire unalmas a játék, sőt egész jó, s jól lehet nekem nem annyira tetszett, lehet hogy neked érdemes kipróbálnod.

Réka &Lily

RELOADED

A PC-n is kezd végre beindulni a normál akciójátékok készítése – számos ilyen kategóriájú játékot írnak manapság. Pozitív példa erre a fentebb bemutatott Project Paradise, és sajnos kevésbé pozitív a Reloaded, pedig minden adott volt, hogy az egyik legjobb ilyen játék legyen PC-n...

A FELMENŐÁGIAK...

A Reloaded, mint neve is mutatja, a PSX-en megjelent Loaded folytatása. A Loaded-ról annyit érdemes tudni, hogy egy izometrikus perspektívából látott őrült lövöldözős játék, melyet a PSX megjelenése után nem sokkal adtak ki, és népszerűsége máig szinte az eget súrolja. Még ma is az eladási listák élmezőnyében van, és egyes statisztikák szerint minden hatodik PSX tulajdonos rendelkezik belőle egy példánnyal. Szóval úgy tűnik elég sikeres egy kísérlet volt. A PC-sek nagy bánatára sok másik konzolos sikerhez hasonlóan ez sem készülhetett el gépünkre, így a Gremlin kénytelen volt cselhez folyamodni, azaz elkészítette a hivatalos folytatást, a Reloaded-ot. Így utólag, a játékot nézve ez hiba volt – talán jobb lett volna körömszakadtáig ragaszkodni az eredetihez.

MIÉRT ROSSZ A RELOADED?

Mert a játék egy teljesen szokványos lövöldözős program lett. Kicsit részletesebben ez így fest:

Az első probléma, hogy bár a játékos többféle karakter egyike lehet, melyek valamiféle mutánsok, de valahogy egyikük sem állt közel hozzám. Van köztük kék nyúl, melltartóban pózoló izompacsirta, koporsójából szieszázni visszatért harcos csontváz és egyéb nyalánkságok. Ezek mindegyike egy normál és egy speciális fegyverrel rendelkezik, ahol a speciális fegyverek általában valami nagyhatású szerkezetek, de igazán nem extrák. Az egyetlen eredeti ötlet a nyúl szeizmikus fegyvere volt: dobbantására elkezd hullámozni a talaj, és ezzel sebzi ellenfeleit. A normál fegyverekről pedig csak annyit mondanék, hogy mindegyiket legalább 120 másik játékban láttuk már, így nem fognak meglepetést okozni.

Probléma No.2: a játék grafikája a legpozitívabb megközelítést használva is „érdekes". A főhős egy elég nagyméretű sprite a képernyő közepén, és ezalatt mozgat egy textúrázott és árnyékolt tájat a program. A játék játszható 320x200 és 640x480 felbontásban is, de az átkapcsolásnak szinte semmi érezhető hatása sincs a sprite-ok kinézetére. A főhős még csak elmegy, de az ellenfelek élvezhetetlenül „széteső", pixelesek a végtelenségig. A táj a vektoros rendszer révén tényleg 3D-s, de ez is elég darabos. Csak 640x480 hi-color üzemmódban néz ki viszonylag jól, de ekkor viszont igen lassú a program. A terep nem túl összetett, néhány tereptárgyon kívül nem sok minden van rajta. A Loaded nagy újítása a különféle robbanások fényeffektjei voltak - ezt hasonlóan megcsinálták a Reloaded-ban is, de csak hi-color üzemmódban közelíti meg az eredetit, és ott mint már említettem iszonyú lassú a program.

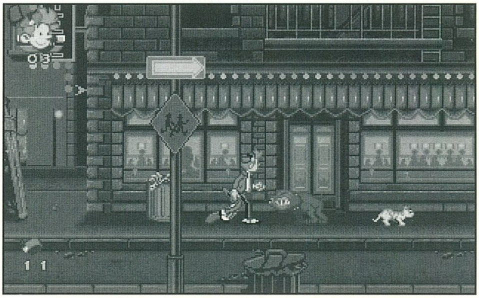
Probléma No. 3: A játékmenet teljesen semmitmondó. Egy jó akciójátékban izgalmas részfeladatokat kap a játékos, melyeket egy komplex terepen kell végrehajtson, és persze eközben egyre nehezebb ellenfeleket kell legyűrjön. Ezek egyike sincs meg a Reloaded-ban: pálya design-ról szó sincs, mert mind unalmas és teljesen egykaptafára készült. Az ellenfelek is átlagosak – 12 egy tucat. Az izgalmas részfeladatokat pedig szintén hiába keresi az ember.

A játékot külön azt hiszem nem kell értékeljem, az egész cikk erről szólt- a Reloaded a mintapéldája, hogyan lehet egy kiváló játékból egy átlagon aluli átiratot csinálni. Én inkább nem töltök újra...

Charlie

SPIROU

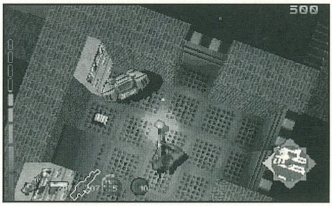
Egy újabb Infogrames mászkálós játék a terítéken, melynek teszteléséhez ismételten kikértem kicsi lányom segítségét. Még szerencse, hogy ezt tettem, mert ő felvilágosított, hogy ha elég korán felkelek szombaton, akkor a tévében megnézhetem a Szpiru és Fantázió című rajzfilmsorozat egy-egy epizódját. Azt hiszem én ezt kihagyom, de nem feltétlenül azért mert a program elvette a kedvemet. Ez a mászkálós játék is követi a standard hagyományait és bizonyosan nem viszi el a Lost Vikings folytatása elől a babérokat, ám sokkal hangulatosabb, mint az Asterix & Obelix volt. A kerettörténet követi a „világmegváltó-fogolykiszabadító" vezérfonalat és a főhős mellé ez alkalommal egy kedves mókus társul, ő Fantasio. A cseppet sem könnyű játék változatos, általában szépen megrajzolt környezetben zajlik, a helyszínek kínálata bőséges: külvárosi utca, dzsungel, metro, laboratórium, hegyvidék, katakombák,... A kis mókus üdítő színfoltként hat, nem is szólva néhány igen jópofa szörnyről. Az egyik dzsungelbeli lila nemtudommi például igencsak hasonlít a Festéktüsszentő Hapci Benőre, de ez biztos csak véletlen, annál is inkább, mert ő az alsó fertályát használja speciális támadásra, míg a megnevezett Pom-Pom hős békés természetű. Száz szónak is egy a vége, a Spirou egy jó átlagos mászkálós, ügyességi játék, mely teljesíti a kategória minden általános kritériumát, ám nem kiemelkedő semmiben sem. Viszont nem fog csalódást okozni senkinek.

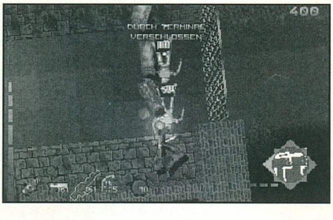


Réka & Lily

PROJECT PARADISE

A német Ikarion cég Commodore 64-en és Amigán volt ismert. Kiváló akciójátékokat írtak, és most végre PC-re is kihoznak két játékot: a Project Paradise-t és a Demonworld-öt. Ezek közül az első egy rendkívül élvezetes action adventure játék, melyben inkább az akción van a hangsúly. A program a jövőben játszódik, ahol a multinacionális konszernek viaskodásából egy cég került ki győztesen, mely megszerezte a teljes uralmat a Föld felett. Ezzel megszűnt a törvény és mindennemű biztonság – a rend helyét átvette a teljes káosz és pusztulás, s tombol a fekete mágia mindenütt. Ami azonban még ennél is borzasztóbb, hogy ez még mindig nem a vég, hanem lehet tovább fokozni: a cég a „Project paradise" nevet viselő kutatáson dolgozik, melynek végeredménye egy olyan technika lesz, mellyel egy lépésben teljes bolygókat lehet elpusztítani. Itt lép be a képbe a játékos kis kommandója, mely három emberből áll: egy harcosból, egy hacker-ből és egy mágusból, akik között bármikor átválthatunk a játék során, és a feladatok is csak hármójuk aktív közreműködésével és együttműködésével oldhatók meg. A Project Paradise-ban 8 nagy pálya van, melyek elég hosszúak és kimerítőek. A játékban előrehaladva egyre többféle fegyver áll rendelkezésünkre: eleinte csak pisztollyal küzdhetünk, de később találunk puskát, gránátokat, rakétavetőt és nagy erejű lézert, valamint számos varázslatot a mágus számára, mint pl. fagyasztás, tűzlabda, tűzeső és gyógyítás. Az ellenfeleink is egyre keményebbek lesznek idővel- míg eleinte csak sima lézerfegyveres őrökkel találkozunk, addig később óriásrobotok, mutánsok és ellenséges varázslók is utunkat próbálják állni. Néhány ellenfél igen ötletes: ilyen pl. egy bohóc kinézetű robot, mely kihúzott ütőszegű bombát visz a kezében és követ minket, stb... A játék attól válik igazán érdekessé, hogy számos puzzle vár minket: ajtók csak megfelelő kóddal, vagy kapcsolóval nyithatók, számos csapda lett elhelyezve, és az eleve nagyméretű pályák design-ja átgondolt és ötletes. A puzzle-ok megoldása többnyire a hacker feladata, aki átlátja, hogy milyen kapcsoló milyen ajtót nyit, és egyéb rejtélyeket. A harcos sajátossága, hogy egyes helyeken fel tud kapaszkodni csövekre, így enélkül a tulajdonság nélkül elérhetetlennek tűnő helyek is megnyílnak a csapatunk előtt. A mágus többnyire az ellenséges varázslók ellen hatásos, és csak ő látja csapatunkból a tűzokádó sárkányokat, amiket fagyasztással lehet legkönnyebben hatástalanítani. A játék a hősöket felülnézetből mutatja, és alatta 360 fokban szabadon forgatja a tájat. Az irányítás eleinte éppen ezért szokatlan lehet, de pár perc alatt megszokja az ember, és utána már nem zavaró, sőt. A grafika egy P120-on SVGA-ban kicsit lassú, de VGA-ban teljesen folyamatos a scroll, és ott is nagyon jól néz ki a játék. A Project Paradise az akciójátékok kedvelőit hosszú napokra a monitor elé tudja szegezni izgalmas küldetéseivel, a non-stop akcióval, kellemes nehézségével és állandó meglepetéseivel. Miután elég sokat játszottam a Project Paradise-zal, eléggé kíváncsian várom az Ikarion következő játékát, a Demonworld-ot, mely egy fantasy-stratégiai akciójáték keverék lesz.





A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Fizessen elő rájuk!
CHIP Számítógép magazin – rendszeres CD-melléklettel
MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazin

Előfizetem: – a CHIP Számítógép magazint egész évre 5914 forintért ☐ fél évre 2957 forintért ☐
– az MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazint egész évre 2520 forintért ☐

Név:..
Cég neve:...
Cím:..
Előfizetés módja: csekken ☐ átutalással ☐
Előfizetés kezdete:...
Kelt:...

Vogel Publishing Kft., 1138 Budapest, Váci út 202., telefon/fax: 270-5563. Terjesztési vezető: Ali Mehdi, telefon/fax: 270-5564

www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

MACRODA
http://www.macroda.hu

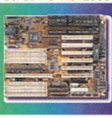
ASUS

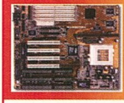
Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.
Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél
ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2766025
EST Kft Bp. Rákosi út 61 T:4051681
RAMIRIS Kft Bp. Váci út 1-3 T:3129085

VX97
Intel 430VX
20.900Ft

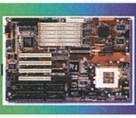
P65UP5
Dual Pentium Pro CPU kártyával
66.100Ft

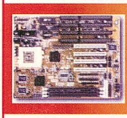




T2P4
Intel 430HX
27.300Ft

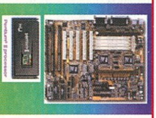
T2P4S
Intel 430HX Ultra Wide SCSI
58.600Ft





TX97
Intel 430TX
33.900Ft

KN97
Intel Pentium II 266MHz CPU-val
245.900Ft



Az árak ÁFA nélkül értendőek
A hirdetést felmutatók készpénzes vásárlásra 3% kedvezményt kapnak

Halálos terápia

Guy Luthan, egy New York-i kórház fiatal sebésze zavartan áll különös betege mellett. A kábult, szokatlan tüneteket mutató középkorú férfi végül meghal, és amikor Guy át akarja nézni a boncolási jegyzőkönyvet, még nagyobb zavarral veszi tudomásul, hogy az összes felvétel és feljegyzés eltűnt. Guy nem tudja kiverni a fejéből a különös pácienst, a haldokló utolsó szavait - és az ismeretlen kórházi szalagot a csuklóján...

A kórházi történet hamar átcsap egy remek thrillerbe, így stílusosan felteszünk egy-két véres kérdést, melyel persz beutalókat lehet nyerni :), meg persze némi ajándékcsomagot az Intercom prezentálásában.

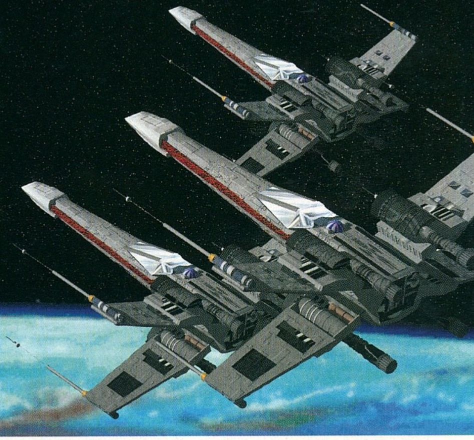
1, Mi a film angol címe?
2, Ki az orvos thrillerek királya a könyvpiacon?
3, Írjatok 3 nevet a szereplők közül!

A válaszokat 1997. június 20-ig várjuk a PC GURU postacímére!

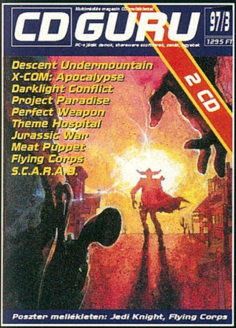
X-Wing vs. TIE Fighter COMPO

A helyes megfejtők között 5 db eredeti játékot 5 db posztert sorsolunk ki.

1. Melyik a gyorsabb a TIE-Advanced vagy az X-Wing?
2. Mi a Millenium Falcon típusa?
3. Hány százalékos pajzsa van egy TIE-Fighter-nek?



Beküldési határidő június 20. A borítékra írjátok rá XWvsTF COMPO.



MÉG KAPHATÓ AZ IFABO KÉT SZENZÁCIÓS KIADVÁNYA

A 2 CD-S MÁJUSI CD GURU SOK EXTRÁVAL, MEGLEPETÉSSEL

VALAMINT A SOKAK ÁLTAL VÁRT DRIVER-PATCH-CHEAT CD

- AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ -

RÉGEBBI CD GURU-K AKCIÓS ÁRON:

CD GURU 97/2 - 750 FT
CD GURU 97/1 - 700 FT
CD GURU 96/4 - 700 FT
ECTS CD - 450 FT

- AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ -

MI JÖHET MÉG EZUTÁN?

TERMÉSZETESEN A CD GURU 97/4 JÚNIUS KÖZEPÉN!

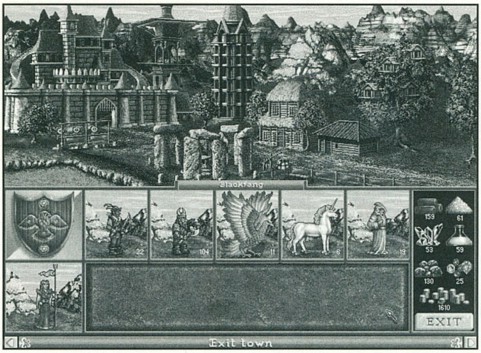
PC GURU 1399 Budapest, Pf.: 701/765

Heroes of Might and Magic 2

A PC GURU 97/2-es számában már volt egy ismertető a játékról, de azt hiszem ez egy nagyobb lélegzetű játék, így néhány apróságot még hozzá lehet fűzni. Egy táblázatba összefoglaltam a felvehető lények adatait, és ami játék közben nem kérhető le: a lépések számát. Lesz néhány saját tippem is a játékkal kapcsolatban.

Elsősorban a tereptárgyakról ejtenék pár szót, mivel egy hős sem lehet meg sokáig Magic Well vagy még jobb esetben Artesian spring nélkül. A Magic Well csak feltölti a Spell pontjainkat (10x a Knowledge pontok száma),de az artézi forrás meg is duplázza azt. A Knowledge pontokat a Witch Doctor's Hutban lehet kapni. A varázslás döntő fontosságú ebben a játékban, figyeljünk erre.

Erre és a többi fejlesztő helyre is vonatkozik, hogy csak egy alkalommal érdemes felkeresni. Ha rákérdezünk egy jobb klikkel a tárgyra, akkor vagy not visited (nem jártál ott) vagy already visited (már jártál ott, nem érdemes odamenni) felirat jelenik meg. A Mercenary Camp az attack, a Fort a defense, a Standing Stone pedig a spell power pontjaidat növeli. A Tree of Knowledge ad új másodlagos skillt, jó esetben teljesen ingyen, néha pedig fizetni kell érte aranyat vagy gyémántot, esetleg mindkettőt. Érdemes minden ilyen akció előtt mentést eszközölni, mivel csak 8 féle skill lehet egy hősnél és 14 féle van. Én a Navigation, a Scouting és az Eagle Eye skilleket mellőztem, mivel a többi szerintem sokkal fontosabb. De erről majd később. Kezdéskor fontos hely még a Witch's hut, mert ez



ingyen ad Basic skilleket. Az Oasis és a Watering Hole emeli a morált a következő csatáig, és ad néhány mozgáspontot is. A Temple két morált ad, a tengeren a Buoy pedig egyet. A Faerie Ring, a Fountain és az Idol pedig eggyel növeli a luck-ot a következő csatáig. Annak a lénynek, akinek szerencséje van, kb. kétszeres a támadási sebzése. High morál esetén az adott lény kétszer is támadhat, gondolom egyértelmű ennek az előnye. A morált csökkenti, ha nem egyforma helyről származó csapatokat teszünk össze, vagy élőholt van a csapatban. Az élőholtaknak nem lehet high morálja. A Leadership (vezetői képesség) 1, 2 vagy 3 ponttal is növeli a morált. A Shrine of first, second, third circle egy-egy varázslatot ad, a névnek megfelelő szint erősséggel. A Gazebo 1000 exp. pontot ad, a Hill Fort a dwarf, az ogre és az orc harcost upgradeli, a Freeman's Foundry pedig a golemet. A Windmill, a Water wheel, a Magic garden minden héten egyszer ad aranyat vagy ásványt. A Lean-to szintén, csak nagyon nehezen töltődik újra. A Wagont, a Skeletont és a tengeri Chest-et egyszer érdemes átkutatni arany, ásvány vagy artifact reményében. A Treasure Chest-ben mindig van arany vagy artifact. Az ásványok pár darabot, a tűz ásványt és aranyat adnak. A tengeren a Floatsam fát és aranyát adhat.

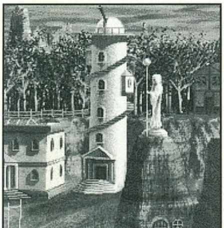
Van egy-két olyan hely, amit kezdéskor még érdemes hanyagolni, de amint megtehetjük feltétlenül meg kell látogatni, ilyen a Daemon cave (ált. Earth elementállal kell megküzdeni), a Graveyard (Mutant zombie), a Piramid(Vampire és Mummy), a Shipwreck Survivor(Ghost), és a Derelict Ship(Skeleton). Ezeken a helyeken magas Exp. pontot és artifactot vagy magas szintű varázslatot kapunk győzelem esetén. Ha nem tudjuk a szintje miatt megérteni a varázslatot, akkor az végleg elveszik számunkra, később már nem lehet érte jönni, és nem is érdemes, mert morál vesztést is eredményezhet. Szintén később érdemes meglátogatni a Xanadu nevű helyet, mivel csak 9000 Exp + Leadership + Diplomacy képesség birtokában állnak velünk szóba. Ha ez megvan, akkor a négy főskillhez adnak +1-1 pontot.

Néhány lény lelőhelyén is meg kell küzdeni egyszer, hogy utána már lehessen toborozni. Ilyen a Troll bridge, a Dragon city (Red Dragon), és a City of the Dead (Power Lich). A lelőhelyek hetente töltődnek fel ugyanúgy mint a várakban. A Ruins (Medusa), a Wagon Camp (Rogues), a Desert Tent (Nomad), és a Tree City (Sprite) esetén csak pénz ellenében lehet toborozni. Az Ancient Lamp (Genie) szintén pénzes, de használat után eltűnik. A Dwarf Cottage, a Watch Tower (Orc), a Goblin Hut, az Archer's House, az Excavation (Skeleton), a Peasant Hut, a Halfling Hole, a Tree House (Sprite), és a Cave (Centaur) esetén pedig ingyen csatlakoznak a lények.

Vannak speciális épületek is: a Lighthouse több mozgási pontot ad a hajóknak, a Trading Post-ban lehet némileg jobb áron anyagot venni, cserélni. Az Observation Tower megmutatja a környéket, a Magellan's Maps a tengeren megmutatja a teljes vízfelületet. Az Oracle teljes statisztikát ad a többi játékosról, mint a Thieves guild a várban. Az Obeliskek adnak meg részleteket az Ancient Artifact puzzléjából, a várban a Tavern ad tippeket hol- és mibenlétéről. A Sign és a Bottle csak üzeneteket tartalmaz, inkább csak információs célzattal. A háromféle Stone Liths élteleportál a megfelelő kapupárhoz. A Whirpool ugyanez, csak a tengeren.

A hősök másodlagos skilljei háromféle erősségűek lehetnek: Basic, Advanced és Expert. A Pathfinding

csökkenti a nehéz terepen a haladási veszteséget, (25-50-teljesen). A Logistics növeli a mozgáspontokat (10-20-30-cal). A Scouting nagyobb területet mutat meg a hős körül(1-2-3-mal). A Diplomatic növeli az esélyét annak, hogy a terepen lévő csapatok, harc helyett felajánlkozzanak a seregünkbe (1/4 -1/2 - az összes), a csatlakozó csapatok pénzt is hoznak, kivéve ha az összest felvesszük. Úgy vettem észre, hogy az erősebb csapatok csak a nagy tapasztalattal rendelkező, magas vezetői képességű hőshöz hajlandóak csatlakozni, hiába a magas diplomáciai képesség. Én a fontosabb lényeknél mindig megvártam amíg csatlakoznak, kivéve ha feltétlenül útban voltak. Az Archery növeli a lövő lények hatásfokát (10-25-50%-kal). A Navigation a tengeren növeli a mozgáspontokat (1/3 - 2/3 - Duplára). A Wisdom a varázslatok megértéséhez szükséges (3-4-5-ös szintű). A Mysticism az elhasznált spell pontokat tölti vissza (2-3-4/nap). A Luckról és a Leadershipről már volt szó. A Ballistics a várfalak bontását segíti elő, ez ránk is fér, mert a gép össze vissza lövöldöz, csak a falat nem bontja. A basic pontosabb célzást ad, az advanced +1 lövést és az expert minden lövésre egy falat lebont, kivéve a lovagvár erődítését. Az Eagle Eye az ellenfél által használt varázslatokat próbálja meg ellesni (20-30-40%-át). A Necromancer a nyertes csata után a halottak egy részét skeletonná változtatja (10-20-30%-át). Az Estates pedig minden körben aranyat ad (100-250-500). Természetesen az a jó ha minden expertben van, de ez nem sűrűn fog előfordulni a játék során, nekem is csak az utolsó pályán volt egy hősöm akinek minden fel volt töltve. Kellett is, mivel Archibald király rengeteg sárkánnyal és magas spell power ponttal van felszerelve.A varázslatok két csoportba oszthatóak, vannak harci és úti varázslatok. Az úti varázslatokat a „kéz" ikonnal lehet aktivizálni. A View ... varázslatokkal



megnézni lehet különféle dolgokat, a Summon Boat-tal a tenger szélére állva kísérelhetünk meg hajót hívni magunknak. A Dimension Door az egyik legkellemesebb varázslat, a hős körül lévő, látható területen belül bárhova elteleportálhatunk ahol meg tud állni. Nem akadály, ha víz és a sziklák vannak közben. Természetesen ez is fogyasztja a mozgáspontokat, csak jóval kevesebbet. A Town Gate a legközelebbi saját kastélyhoz teleportál. A Town Portal pedig bármelyik saját kastélyhoz. Az Identify Hero-val lehet a látható ellenséges hősök adatait lekérni. A Haunt egy bánya elé állva telerakja ghost-tal a bányát, hátránya, hogy a bánya nem üzemel tovább. A Set Air/Water/Earth/Fire Guardian-nal viszont csak őrzőket kap a bánya, de továbbra is termel.

A harci varázslatokat harc közben lehet használni (nahát ki hitte volna!). A Fireball(9) és Fireblast(15) több mezőre is hat, de nagyon gyönge varázslat , 10x a Spell Power pontok száma. A Meteor Shower (15) szintén több mezőre hat, de ez már erősebb hatásfokkal dolgozik (25x SP). A Lightning Bolt (7) szintén 25x Sp, de csak egy csapatra vonatkozik. Erősebb változata a Chain Lightning ami 4 egységet is megtámad egyre gyöngülő eredménnyel (40x - 20x - 10x - 5x SP). Vigyázni kell vele, mert ha kevés az ellenséges csapat, akkor a legközelebbi sajátot is megtámadja. A Cold Ray (6) és a Magic Arrow (3) is csak egy ellenfélre hat (20x ill. 10x SP). A Cold Ring (9) egy 3 mező átmérőjű kört támad, de csak 10x SP eredménnyel. A Death Ripple (6) és Death Wave (10) csak az élőket támadja meg, a Holy word (9) és a Holy Shout (12) pedig csak az élőholtakat (10x ill. 20x SP). Az Elemental Storm (15) és az Armageddon (20) olyan varázslat, ami az egész harcmezőre hat és a sárkányokon kívül mindenkin sebez (25x ill. 50x SP). A Resurrect (12) és Ressurect True (15) újraéleszti a megölt lényeket a csatában. Az Animate Dead (10) azt hiszem ugyanezt csinálja az élőholtakkal. A Teleport (9) egy csapatot bárhova áthelyez. A Dragon Slayer (6) sárkány támadási skillt kap akire rávarázsoljuk. A Blood Lust (3) szintén a támadást emeli. A Shield (3) megfelezi a távolsági támadások

Név	Tám.	Véd.	Shoot	Sebzés	HP	Speed	Mozgás	Speciális tudás
						Warlock		
Griffin	6	6	Nincs	3-5	25	Average	Repül	Minden támadásra visszaüt
Hydra	8	9	Nincs	6-12	75	Very Slow	2 lépés	Minden körülötte állóra támad és nem ütnek vissza neki
Green Dragon	12	12	Nincs	25-50	200	Average	Repül	Ellenáll a mágiának és 2 mezőt tud támadni
Red Dragon	13	13	Nincs	25-50	250	Fast	Repül	Ellenáll a mágiának és 2 mezőt tud támadni
Black Dragon	14	14	Nincs	25-50	300	Very Fast	Repül	Ellenáll a mágiának és 2 mezőt tud támadni
						Sorcerer		
Sprite	4	2	Nincs	1-2	2	Average	Repül	Nem támadnak vissza rá
Dwarf	6	5	Nincs	2-4	20	Very Slow	2 lépés	Részben ellenáll a mágiának
Battle Dwarf	6	6	Nincs	2-4	20	Average	4 lépés	Részben ellenáll a mágiának
Elf	4	3	24	2-3	15	Average	4 lépés	Kétszer támad
Grand Elf	5	5	24	2-3	15	Very Fast	6 lépés	Kétszer támad
Unicorn	10	9	Nincs	7-14	40	Fast	5 lépés	Blind varázslatot tud
Phoenix	12	10	Nincs	20-40	100	Ultra Fast	Repül	Két mezőt tud támadni
						Knight		
Ranger	5	3	24	2-3	10	Average	4 lépés	Kétszer támad
Paladin	11	12	Nincs	10-20	50	Fast	5 lépés	Kétszer támad
Crusader	11	12	Nincs	10-20	65	Very Fast	6 lépés	Kétszer támad
						Barbar		
Wolf	6	2	Nincs	3-5	20	Very Fast	6 lépés	Kétszer támad
Orc Chief	3	4	16	3-4	15	Slow	3 lépés	Kétszer támad
Troll	10	5	8	5-7	40	Average	4 lépés	A kör végén visszatöltődnek az életpontjai
War Troll	10	5	16	7-9	40	Fast	5 lépés	A kör végén visszatöltődnek az életpontjai
Cyclops	12	9	Nincs	12-24	80	Fast	5 lépés	Paralyze varázslat és 2 mezőt tud támadni
						Necromancer		
Vampire	8	6	Nincs	5-7	30	Average	Repül	Átszivja az életerőt magába és feltámad
Vampire Lord	8	6	Nincs	5-7	40	Fast	Repül	Átszivja az életerőt magába és feltámad
Mummy	6	6	Nincs	3-4	25	Average	4 lépés	Curse varázslat
Royal Mummy	6	6	Nincs	3-4	30	Fast	5 lépés	Curse varázslat
Lich	7	12	12	8-10	25	Fast	5 lépés	Több mezőre is hat a dobása
Power Lich	7	13	24	8-10	35	Very Fast	6 lépés	Több mezőre is hat a dobása
						Düne		
Medusa	8	9	Nincs	6-10	35	Average	4 lépés	Stone varázslat
Genie	10	9	Nincs	20-30	50	Fast	Repül	Megfelezi az ellenfél csapatát
Ghost	8	7	Nincs	4-6	20	Fast	Repül	Minden halott ghost lesz
Rogue	6	1	Nincs	1-2	4	Fast	5 lépés	Nem támadnak vissza rá

sebzését. A Stoneskin (3) és a Steelskin (6) növeli egy egység védelmét. A Bless (3) maximum sebzést biztosít, a Curse (3) pedig minimumot. A Blind (6) megvakít, a Paralyze megbénít, a Slow (3) lelassít, a Haste (3) pedig felgyorsít egy egységet. A Cure (6) gyógyít 5x SP-t egy egységen, a Dispel Magic (5) leveszi a varázslatokat. A Berzerker (12) megőrjít egy kör idejére egy ellenséges csapatot, és az saját társaira támad. A Hhypnotize (15) is ilyen lenne, csak itt mi irányíthatnánk az egységet. Sajnos csak olyan egységet lehet hipnotizálni, akinek a támadása kisebb mint a 25x SP. Az Anti-Magic (7) megakadályozza, hogy varázslat érje a használó csapatot. A Mirror Image (25) lemásolja a kívánt csapatot, és ugyanolyan támadása lesz, de ha támadás éri könnyebben elpusztul, akkor is eltűnik, ha a másolt csapat megsemmisül. A Disrupting Ray (7) hárommal csökkenti a defense értéket.

A Summon ... Elemental 6x SP mennyiségű lényt idéz meg, amely utána velünk harcol. Nem marad viszont meg a hősünk, ha csak idézett lénnyel nyerjük meg végül a csatát. A varázslatok java részének van „Mass" változata is, ez az összes csapatunkra hat.

VÉGÜL NÉHÁNY TIPP A JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN

- Ha a harmadik pályát nem hagyod ki, és megmented a törpéket, akkor attól fogva minden további pályán az összes törpe csatlakozik hozzád.

- Kezdéskor lehetőleg sok hőssel indulj, mert gyorsan össze kell szedni mindent a többiek elől, és az sem elhanyagolható, hogy mikortól dolgozik neked egy bánya --> sok bánya – gyors építkezés.

- Ha nagyon gyönge varázslatokat ad a gép a tornyokba, akkor ne újra kezdést kérj, hanem az előző pálya végéről kezd újra, mert különben ugyanazokat kapod vissza.

- Mindig rengeteg mentésünk legyen, ez nem Fair Play díjas játék, itt nyugodtan visszatöltheted a játékot. Néha egész heteket vissza kellett mennem ahhoz, hogy ne verjék meg a hősömet, vagy a váramat. Az sem igazán fair, hogy többen támadnak ránk egyszerre, de amikor pár hét után már magas szintű csapatokból, több tucatot hoz az ellenfél, az nagyon morbid.

- Mindig figyeljünk a csapatok számára és milyenségére, mivel kis veszteségekkel is lehet nyerni, ha csak megfelelő ellenfelekkel csapunk össze. A gép által használt mennyiségek: Few 1-4, Several 5-9, Pack 10-19, Lots 20-49, Horde 50-99, Throng 100-249, Swarm 250-499, Zounds 500-999, Legion 1000-9999-ig.

- Ha a várban is van csapat, és a hősnél már van öt csapat, akkor támadás esetén csak a hősnél lévőket használhatjuk. Vereség esetén a többi elvész. Ezt mi is kihasználhatjuk ellenséges vár támadásakor.

Sajnos hely hiányában több tippet már nem tudok adni, de remélem ezzel is segítettem az elinduláshoz. Mindenkinek nyugodt szívvel merem ajánlani a programot, sok-sok órai játékot ígér. Az utolsó pálya nagyon kemény, én háromszor kezdtem újra, mire le tudtam verni.

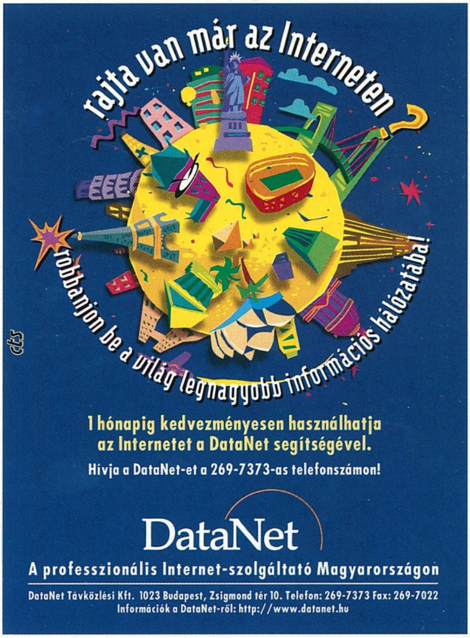
Jó szórakozást!

Merlin son of Zeus

WWW lap: www.datanet.hu/mikropo * e-mail : sabsa@mikropo.datanet.hu
WACOM
DIGITALIZÁLÓ TÁBLÁK
ArtPad II
nyomásérzékeny
(256 fokozat)
Ultrapen Eraser toll
(egyik vége radír!)
2540 lpi felbontás
Win95, Win3.1, NT driverek
Ajándék:
Fractal Design Dabbler 2.0
Apocalypse 3Dx
* NEC/VideoLogic PowerVR (rev.2) 3D grafikus processzor
* 4MB SDRAM textura memória
* Bilinear filtering
* 3D gyorsítás 1024x768-ig 16M vagy 64k színmélység (akár ablakban is!!)
* D3D és PowerSGL driverek (OpenGL driver várható!!)
VideoLogic
POWERVR
Ajándék szoftverek:
Mechwarrior 2, Ultim@te Race
Resident Evil, Wipeout 2027XL
Genoa
SYSTEMS CORPORATION
Phantom 3D/DX
* S3 Virge/DX grafikus processzor
* 170MHz RAMDAC
* 2MB-4MB EDO DRAM
* 2D/3D gyorsítás
* 3x 3D sebesség a korábbi S3 Virge chip-hez képest!
* D3D, DirextX, Win95, Win3.1, NT driverek
Továbbá:
GENOA alaplapok, TV-tuner kártyák stb...
MIKROPO COMPUTER
1065 Bp., Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111/142,162,140m • Fax: 269-0151

sPéCi computer
Kft.
1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig
Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!
- ACORP Pentium alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök
Ízelítő árainkból:
S3 Trio 64 V+ 4.200,-
AMD K5-75 Pentium CPU 5.290,-
8x CD ROM 14.200,-
Pentium VX alaplap 512 Cache 13.600,-
Komplett számítógép monitor nélkül 67.000,-tól
AKCIÓ csak a PC GURU olvasóinak
Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató 27.900,-
14" Raffles LR-NI színes monitor 25.900,-
16bit SB-Pro kompatibilis hangkártya 2.890,-
Akciós vásárlás esetén az újságot hozza magával!!!
Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 1.600,- Ft.
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.
E-mail: speci@mail.elender.hu
Honlap: www.iridium.hu/speci
Árlista: faxbank 180-8611/2120#
Az áraink a május 25-i árainkat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

OLD MAN
TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest. VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h
MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLTGÉP – CENTRUM!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLINK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
MOTTÓ:
"MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"
oldman@mail.elender.hu
www.fmki.hu/hardwerem.htm
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING
TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING


rajta van már az Interneten
robbanjon be a világ legnagyobb információs hálózatába!
1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.
Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!
DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon
DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

Atlantis Entertainment

Hardware, Software, Netgame

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid grafikus kártyák
- ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- THX, Dolby Surround térhatású házimozi rendszerek
- 3D-s VR alkalmazások, multimédiás kiegészítők
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Klubtagoknak 5-10% kedvezmény
- Speciális műholdvevő rendszerek (D2-Mac EuroCrypt, digitális, automatikus antennapozícionálás)
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- Hálózati játék lehetőség üzletünkben (Orchid 3D-s kártyákkal felszerelt Pentium PC-ken)

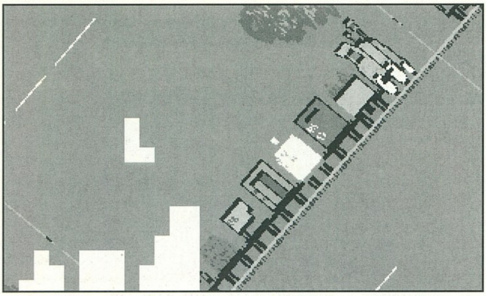
3 Koponya	9.990,-
Archimedian Dynasty	11.990,-
Broken Sword	9.990,-
C&C Covert Ops.	4.790,-
C&C for Win'95	9.690,-
Civilization II	10.990,-
Death Rally	9.990,-
Descent 2 3Dfx	9.990,-
Destruction Derby 2	11.990,-
Diablo	11.990,-
DiscWorld II	11.990,-
EarthSiege 2	8.790,-
EF2000 TATCOM 3Dfx	5.990,-
F22	10.990,-
FIFA '97	11.990,-
F1 GP2	9.990,-
Gabriel Knight II	9.990,-
Hardline	9.990,-
HyperBlade 3Dfx	9.990,-
Imperium Galactica	11.990,-
Interstate`76 3Dfx	11.990,-
MDK 3Dfx	11.990,-
Moto Racer 3Dfx	11.990,-
Nascar 2	11.990,-
NBA Live '97	12.990,-
NHL Hockey '97	10.990,-
Pandora Directive	9.990,-
Psygnosis F1 3Dfx	11.990,-
Quake 3Dfx	9.990,-
Quake Mission Pack 1 3Dfx	7.990,-
Quake Mission Pack 2 3Dfx	7.990,-
Rally Championship	7.990,-
Red Alert CounterStrike	4.990,-
Scorched Planet 3Dfx	7.190,-
Settlers II	9.990,-
Settlers II Mission Disk	4.490,-
Swiv3D 3Dfx	10.990,-
Syndicate Wars	10.990,-
Terminator SkyNet	5.990,-
TigerShark 3Dfx	11.990,-
Tomb Raider 3Dfx	10.990,-
Toshinden 3Dfx	10.990,-
Tunnel B1	9.990,-
X-Wing vs. Tie Fighter 3Dfx	11.990,-

MICRONICS · STB Systems, Inc. · ViewSonic · EIZO · LUCASFILM THX HOME CINEMA

Az újabb, 1997-es magyar fejlesztésű shareware játékok száma és minősége szerencsére emelkedő tendenciát mutat. Ez a folyamat igen jól érzékelhető, hisz az is jól mutatja, hogy egyre másra érkeznek jobbnál jobb magyar játékok a szerkesztőségbe hála nektek. Meg szerettem volna köszönni nektek az aktív hozzáállást, és hát itt a nyár, „rengeteg" a szabadidő, lehet az újabb alkotásokon törni a fejetek. Most a CD GURU 97/3 (dupla) számán is megtalálható magyar játékból ragadtam ki hármat.

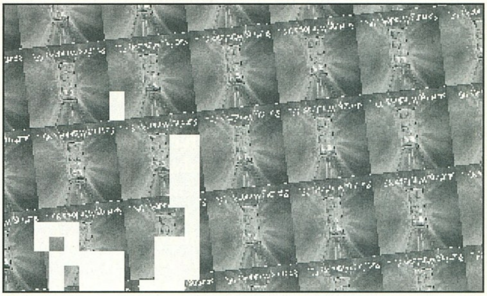
COMPLEXTRIS V1.0

„Nos, ez egy tetris program, ami – gondolom mindenki számára – triviális, hogy mit jelent.



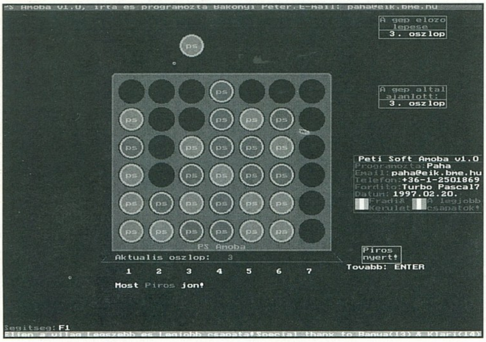
De miben is nyújt többet a ComplexTris mint a többi tetris? Talán a design-ban... Például a kockák átrajzolhatóak, több képet is be lehet tenni háttérként, no és a zene is változtatható. (A zene lejátszásához a MIDAS 4.0-t használtam.)"

A főmenüből az „S" gomb megnyomásával indíthatjuk el a játékot. A tetris alakzatokat a cursor mozgató gombokkal lehet jobbra-balra mozgatni, illetve a „Ctrl" bill. segítségével forgathatjuk el a megfelelő irányba. Amennyiben sikerült öt-öt teljes vonalat kiraknunk, átjutunk a következő szintre, szintekre. Más háttér, más zene, gyorsabb esés stb.



Ennyi. A játék egyébként határozottan NEM unalmas, ez talán azért van, mert az állandóan forgó és zoomoló háttér mellett-alatt hallható lendületes zene ellensúlyozza a tetris amúgy nem valami izgalmas játékmenetét. Érdemes megnézni.

Code: Fec/PSOD/OriOn Design
Grafix: úgy minden, amit találtam (WT Pooh rulez!).
Ötlet: mein Lehrer (magyarul: a szám. tech. tanárom)



GRAVITÁCIÓS AMŐBA V1.0

Mint a program nevében is benne van, ez egy amőba játék azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy gravitációs. Ami például abban nyilvánul meg, hogy te csak az oszlopok közül választhatsz, és a korong beesik az adott oszlop legaljára, illetve ha már van benne korong, akkor erre a korongra. Ez a nehezítés a rendes amőbához képest, ellenben könnyítésnek számít az, hogy itt csak négy egyforma színt kell kirakni átlósan, függőlegesen avagy vízszintesen a nyeréshez. Ha ez senkinek sem sikerült, akkor döntetlen a játszma és kezdődhet az újabb parti. A játékot természetesen ketten művelik, ezek közül az egyik akár a gép is lehet.

Kezelése:

A kurzormozgató gombokkal lehet a követ a tábla felett mozgatni, majd az „Enter" segítségével beejtheted a helyére. Ezenkívül az F1 funkciógombbal lehívhatod a többi gomb jelentését. Az ESC megnyomására pedig kilépsz a programból.

BAKONYI PÉTER (Paha)
(paha@eik.bme.hu)

MEGA SOCCER 97 FOR WINDOWS

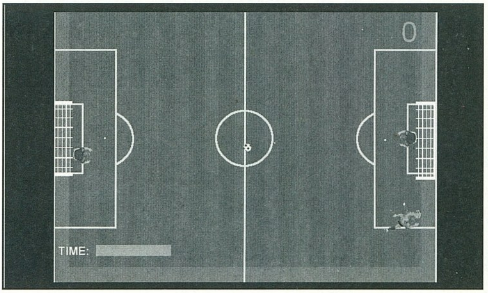
A csekély számú magyar Windows játékok hézagát próbálja pótolni ez a játék. Bár kétségtelenül ötletes és grafikailag kellemes programhoz van szerencsénk, nem árt megemlíteni, hogy bizony minimum P100-as kell programhoz, holott semmilyen extra dolog nincs benne. A játék egyébiránt Kick&Play-ben íródott, ami mint tudvalevő, erősen behatárolja a játék szerkesztését pl. kezelés, csak két játékos stb. (bár vannak kivételek).

Szóval maga a játék nem rossz, ötletes a kispályás foci megoldása és jó a hangja is, ideig-óráig el lehet vele játszadozni, csak valahogy hiányzik a hangulata.

Irányítása:

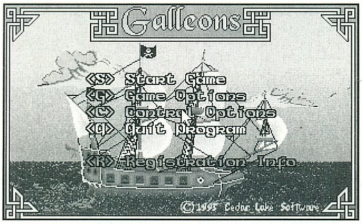
1-es játékos : keypad
2-es játékos : keyboard

Mega Software: Ricci Mário , H-1012 Bp. , Várfok u. 11.



GALLEONS V1.0

A Galleons egy érdekes és PC-n nemigen honos játékformát képvisel, mégpedig egy középkori csatahajó szimulálását. A szimulálás szó azért erősen túlzásnak tűnhet, mert esetünkben nem a csatahajó irányításán van a hangsúly, hanem magán a tengeri csatán. Sajnos a játék csak két játékos üzemmódban (head to head) lehetséges, legalábbis a nem regisztrált verzióban.



Maga a csata roppant egyszerű és a „hagyományos" középkori kalózhajók stratégiájára alapszik. Először is megpróbálhatjuk becserkészni az ellenséges csatahajót méghozzá úgy, hogy az lehetőleg valamelyik ágyúsor oldalára kerüljön. Ez azért is fontos, mert az ágyúk csak a hajó bal, illetve jobb oldalán foglalnak helyet, elöl és hátul nincsenek. Majd leadjuk a sortüzet, aminek a hatótávolságát természetesen szabályozni lehet, mégpedig a tűzgomb nyomvatartásának idejével. Egy-egy játékmenet, csata elég sokáig eltarthat, és a végén kissé unalmassá válik mindkét fél számára a játék, legalábbis én ezt tapasztaltam.

Irányítás:

1. játékos

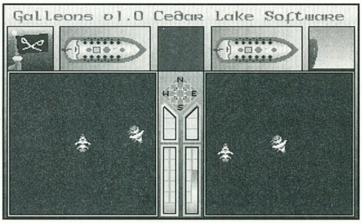
R gyorsítás
C lassítás
D balra
G jobbra
` tűz a bal oldali ágyúsorról
1 tűz a jobb oldali ágyúsorról

2. játékos

8 gyorsítás
2 lassítás
4 balra
6 jobbra
/ tűz a bal oldali ágyúsorról
RSHIFT tűz a jobb oldali ágyúsorról

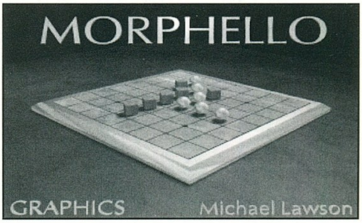
Hardver minimuma (maximuma) AT386, 2Mb RAM, VGA, SB.

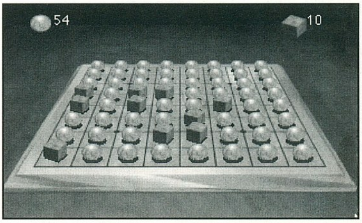
Cedar Lake Software
PO BOX 201103
Bloomington, MN, 55420-1103
Matt Witzman
(witz0004@gold.tc.umn.edu)
Wayne Pafko
(pafk0001@gold.tc.umn.edu)



MORPHELLO V1.1

Számtalan othellos játék ismert PC-n, ellenben olyan ami 3D-s kivitelű, de egyben morph megoldású olyan még nem akadt. Pedig a Morphello épp ilyen játék s bár az is igaz, hogy szinte semmi különlegességet nem tartogat számunkra, de már az is valami, hogy hűen követi az eredeti játék szabályait. Ami talán mégis kiemeli a többi othello közül, az az igen sokrétű konfigurálási lehetősége. Többek közt beállítható a gép intelligencia szintje, valamint egy-egy be nem fejezett játszma kimenthető. Az is érdekességnek számít, hogy mindkét játékos akár maga a gép is lehet.





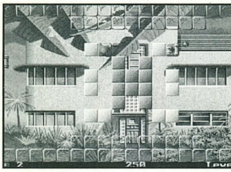
A 3D-s nézet szerintem kissé átláthatatlanná teszi a játékteret, bár ebben segít maga a program, mert csak oda tehetünk ahol megjelenik a golyónk. De ha ez is kevés (főleg teli táblánál), akkor elfordíthatjuk a játékteret.

Hardver igénye min. AT386, 2Mb RAM, VGA, egér és SB.

SENTIENCE ENTERTAINMENT
16655 Yonge Street
PO Box 71005
Newmarket, Ontario
CANADA, L3X 1Y8

TWINBLOK

Az úszóhártyás lábúak csapata, akarom mondani a Webfoot Technologies, Inc. egyre másra nyomatja jobbnál jobb sharevare alkotásait. E számtalan program közül (pl.H2O, D.R.O.D., Interpose, Farocar, Tronic, Hopy-ONE) kiemelkedik a TwinBlok névre keresztelt alkotás, két ütőre és négy golyóra komponálva. A program nem más, mint egy faltenisz. No de milyen faltenisz!



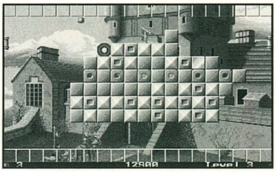
Először is sok. Sok, mert összesen 50+25 szintet tartalmaz a teljes játék, az egyes szintek pedig a sztori szerint űrszektorokat jelentenek pl. Neo-Draconian Sector. Másodszor is megunhatatlan, hisz rengeteg olyan tárggyal (értem ezek alatt a lebontott téglák után kapott extra dolgokat) találkozhatunk, amikhez eddig még nem volt szerencsénk. Harmadszor pedig, én még nem találkoztam olyan falbontóval amivel egyszerre ketten is játszhatnak, így a játék épp olyan mint egy faltenisz. A program megírását egyébként (mint az alkotók is írták) egy nagyon régi faltörős anyag inspirálta, a BLAST IT!.

Nagyon sok mindent lehetne még írni a programról pl. azt, hogy számtalan titkos pálya található benne ahol a plusz pontok mellett bonusz életekkel fegyverkezhet fel a bátor játékos. Szóval nagyon telibe találták a „kacsalábúak" a játékot, a stílus szerelmeseinek kötelező darab (azért a Krakout zenéje mégis jobb).

System requirements AT 386sx, 1!Mb RAM, VGA, joystick vagy egér, SB, SB16, Gravis.

Kontakt Webfoot
Webfoot@msn.com
http://www.WebfootGames.com/

Serverbubus



CD ÍRÁS

PC-re és Amigára
Minőségi alapanyagra.

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés

Ezen kívül:

- AUDIO CD készítése

- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 97/3 2 CD!	1295 Ft
☐	CD GURU 97/2	750Ft
☐	CD GURU 97/1	700 Ft
☐	CD GURU 96/4	650 Ft
☐	ECTS CD	450 Ft
☐	PATCH - DRIVER - CHEAT CD	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

G A M E L A N D

PC CD-ROM KLUB

DUKE NUKEM 3D
Bajnokság!!!

Fődíj egy Redneck Rampage CD!
Pontos információt a klubban kapsz

Ha kedvetek van négyen egymás ellen X-Wing-ezni, nézzetek be hozzánk!

TOVÁBB TARTANAK AKCIÓINK!

Ha szeretnél pénzt megtakarítani, keresd meg a jelszót a szövegben!

Vidékre rövid határidővel csomagküldést vállalunk!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat!

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1021 BUDAPEST, BAROSS U. 55. TEL.: 284-1471, 283-0230/36

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft = ... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft = ... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft = ... Ft
PC GURU 1995-as évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft = ... Ft
PC GURU 1996-as évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft = ... Ft
PC GURU 1997-as évfolyamból kérem: .... db x 250 Ft = ... Ft

Összesen:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

.... Ft

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

PC BŐVÍTÉS

Modem, CD-ROM, Multimédia,
Internet csatlakozás, stb.
1 év garanciával
☎: 230-8221
H-P: 10-16 óráig

HÁZHOZ MEGYÜNK

399.- CD írás

EZ Computer Kft.

Tel.: 186-2929, 06 (20) 39-31-32, 06 (30) 52-29-29

- **Audio CD készítés**
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD cimkézés
- **Adatarchiválás - CD írás**
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- **Winchester bérlés**
  500 Ft/nap + letét
- **Írható CD lemez árusítás**
- **Számítógépek és részegységek rendelésre**

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Tel./fax: 111-7634

HÍRADÁSTECHNIKA

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek nagy választékban.

Alaplap már 9600Ft-tól, 28.8kbs-os modem 9990Ft,
AMD 5K86-P75 5990Ft, 12x Panasonic CD-ROM 16800Ft,
Crystal SB Pro komp. hangkártya 4500Ft, SB16 OEM 10300Ft
Eprom programozó (19500Ft-tól), törlő (9500Ft-tól) valamint PIC programozó (3600Ft).

***CD-írás* 1800Ft lemezzel!**

Internet előfizetési lehetőség!

Áraink a 25%-os ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Multimédiás, Pentiumos, MMX rendszereket (akár 200 MHz-ig)
- **Flash 6000, 128 bites 2MB MD RAM videokártya**
  (igényeseknek WIN95, 3D Studio, DTP, ...)
- Színes nyomtatót, video CD-ket
- Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
- **Átépítés Pentiumra kedvező áron (akár 48 órán belül is)**

És még sok mást kedvező áron!

PC-Centrum
Budapest,
I. ker. Széna tér 7. III. 1.
A Burger King mellett
Tel.: 213-9456
Nyitva: 9h-19h-ig!!!

4M COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

CYBER WORLD

PC CD-ROM SHOP
Huber Center Labirintus Üzletház
Bp. VII. Erzsébet krt. 37.(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14
Telefon: **351-6419**

- **Nálunk NEM kell tagsági a CD-ROM otthoni KIPRÓBÁLÁSÁHOZ! és CSAK a bruttó ár 10 %-a hetente!!! (A havi díj a bruttó ár 30%-a)**
- **De ha mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7.5 %-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi díj 22.5 %)**
- **És ha vásárolsz, akkor minimum 10, maximum 50% kedvezményt kapsz.**
- **Ha nem indul, vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk!**
- **Ha megadod a címed, havonta Hírlevél + Árlista !!!**
- **VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK:**

CD-ROM BIZOMÁNYI

- **Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban, mindig a LEGJOBB ÁRAKON kaphatók !!!!!**

TICOM SOFTWARE

1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

Klubtagsági akció

3.200,- Ft + ÁFA

ÖRÖKÖS KLUBTAGSÁGI KEDVEZMÉNYEI:
-A kiválasztott CD-t hazaviheted kipróbálni az ár 10%-áért
- Speciális CD-ROM árak
Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

SZÁMÍTÓGÉPES GURU TÁBOR

Idén is megrendezésre kerül a nyári számítástechnikai táborunk, melyre minden számítógépet kedvelő diákot, felnőttet és öreget szeretettel és sok programmal várunk. A tábort a PC GURU/CD GURU magazinok szerkesztősége rendezi, immáron negyedik alkalommal.

A programokról:

- Szakmai programok délelőtt és délután lesznek, az alábbi témakörökben: programozás, MIDI, GUS és egyéb hangkártyák, élő PC OVI, Ray-tracing (Imagine, Lightwave, 3D Studio), folyamatos játék help, hardware bazár, PC alapismeretek, Tuning szekció, Shareware-PD programokról, újdonságok a software piacon, előretekintés - hogyan fejlesszük gépünket, INTERNET elmélet, s elöreláthatóan 1 hétig folyamatosan internetezhettek-gyakorlatban
- Előadók
- Egyéb programok: számítógépes vetélkedők (komoly és játékos), zene, demo, grafikai compo, 3D Duke Nukem, Doom, Warcraft II bajnokság, vendég-előadóművészek, tréfás vetélkedők (Brazil compo), kirándulás, strandolás, bátorságpróba, foci, ping-pong, számháború, biliárd....

A GÉPEDET TERMÉSZETESEN HOZHATOD!!!

A helyszín:	Csopak (Balaton, északi part), Ifjúsági Üdülö Sport u.9.
Az időpont:	1997. július 6-12-ig
Elhelyezés:	2, 4, 6 ágyas faházakban
Étkezés:	napi 3X, a tábor területén. Az érkezéskor osztjuk szét az étkezési jegyet, első nap vacsorát, az utolsó napon reggelit és ebédet biztosítunk.
Utazás:	egyénileg, igény esetén csoportot szervezünk.
Érkezés:	1997. július 6-án délben, a tábor felé vezető út ki lesz táblázva!

Számítógépet és szoftvert mindenki saját felelősségére hozhat a táborba, a faházakban és a közös helyiségekben 220V áll rendelkezésre, azonban hosszabbítót ajánlott hozni ! A tábor vezetősége a lehozott anyagi eszközökért, számítógépekért, szoftverekért nem tud felelősséget vállalni.

A részvételi díj: 13.800 Ft, mely tartalmazza a szakmai előadásokon, vetélkedőkön, egyéb programokon való részvételt, az étkezést, az ÁFA-t és az üdülési adót.
Extra lehetőségként 2 ágyas faházak is vannak a táborban fürdőszobával és WC-vel (szimpla 2 ágyas, illetve 2x2 ágyas 2 fürdőszobás, társalgós) melyeket 18.900 Ft-ért tudunk a jeletkezők rendelkezésére bocsájtani, természetesen korlátozott darabszámban.

Jelentkezési és befizetési határidő: 1997. június 15.

A jelentkezés módja: - A lapban közölt jelentkezési lapon és a postahivatalokban kérhető Belföldi pénzesutalvány segítségével. (GURU Magazin, 1399 Bp., Pf.: 701/765)
- Személyesen a szerkesztőség címén (VIII. ker. Somogyi Béla 16. fél emelet 2/A.).

További információ: a 137-0007-es telefonszámon kapható Boruzs Krisztinától és Berényi Zoltántól
vagy: E-mail: guru@mail.datanet.hu

Jelentkezési lap a GURU Táborba

Igeeeen! Szeretnék én is a GURU Táborba jelentkezni, ezért elküldöm a kért adatokat.

Nevem:.. Címem: ....

Születési idõ:.. Géptípus: ....

Szülõ neve:..

Címe, telefonszáma: ....

Gépet hozok: igen nem

Van-e valamilyen betegséged igen nem

Ha igen, akkor mi?..

Szedsz-e gyógyszert igen nem

Ha igen, akkor mit?..

Kivel szeretnél egy faházban lenni?

....

....

Amennyiben nem vagy még 18 éves, ide egy szülõi beleegyezõ aláírás kell:

....

Szülõi aláírás

Egyéni kívánságok: ....

....

Ajándék sorsolás

Kicsit ismét elmaradtunk a nyeremény játékok sorsolásával, így ismét sort kerítünk egy össznépi sorsolásra. Következzenek tehát a nyertesek, természetesen a nyereményeket már régen elpostázták az illetékes felajánlók.

PC GURU 97/01

Kivágós játék +
Mivel nem érkezett be értékelhető megfejtés, így sajnos ennek a játéknak nem voltak nyertesei.

Warwind compo
Kiss Balázs Budapest
Turtács János Ózd
Takács Attila Budapest
János Imre Debrecen
Hidas Vendel Esztergom

Kártyarovat
Kovács József Budapest
Zsolnai Ádám Budapest

PC GURU 97/2

Space Jam compo
Lovasi Tamás Budapest
Gyulási István Győr
Nagy Ilona Pécs
Pócsi Károly Budapest
Takács István Budapest

Tunnel B1 compo
Mál Gábor Budapest
Kiss Róbert Kerepestercsa
Hajdú Richárd Budapest
Kovács Hajnalka Esztergom
Opál Tamás Zalaegerszeg

PC GURU 97/3

Kártyarovat
Tóth Attila Budapest
Falksa Imre Budapest
Hídvégi Tamás

Támad a Mars
Kovács Tibor Nagykanizsa
Rajk István Szeged
Tóth László

F22 compo
Hakó Ádám Győr
Kovács Tamás Budapest
Sajkik Ózd

PC GURU 97/4

Kártyarovat
Jánosi Ottó Budapest
Falusi János Nagykanizsa
Otlik Hajnalka Budapest

Star Wars compo
Rókus Tamás Budapest
Kálos Péter Budapest
Ilosvay János Pécs
Zoltán Imre Budapest
Tóth Ferenc Kecskemét

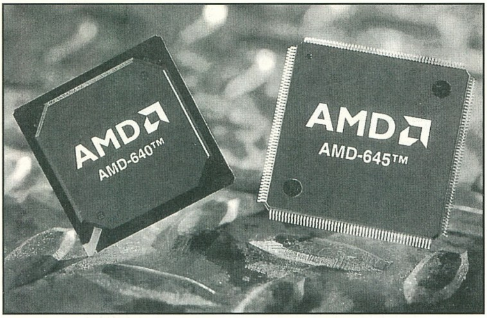
Flying Corps compo
Nagy László Budapest
Gálos Csaba Vác
Ferenc Boldizsár Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek!

ROYALCOMP®
SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA
1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166
WEB: WWW.ROYALCOMP.HU E-mail: royal@royalcomp.hu
Végre-végre-végre!
Mûxik az internetes vásárlás!
Tessék kipróbálni!
(Vagy ahogy címzetes költõnk mondja: próba – szekerce...)

AMD K6

Az e havi híreket kezdjük a talán legtöbb embert érdeklő dologgal, az AMD K6-tal. Április másodikán hivatalosan is megjelent az AMD MMX-es zászlóshajója, a K6 processzor, melynek fontosabb



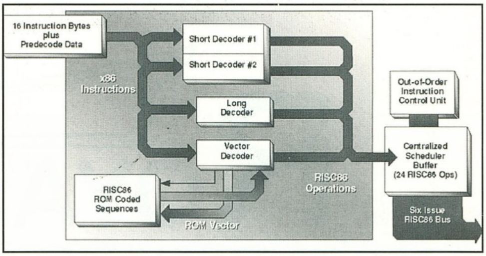
jellemzői a következők: 0.35 micron-os technológiával gyártják az AMD austin-i FAB 25 nevet viselő ultramodern üzemében. 8.8 millió tranzisztort tartalmaz, 6 pipeline-t használ, két x86 dekóder van benne, és kerámia házas kivitelben hozzák ki. Belül a RISC86 architektúrát használja, mely a bonyolult x86 utasításokat RISC86 utasításokra alakítja, melyek egyszerűbbek és kötött hosszúságúak, így jelentősen gyorsul a végrehajtásuk. Az L1 Cache mérete 64 KB, mely duplája az MMX-es Pentium-okénak. A másodlagos cache a processzoron kívül van, így 66 MHz-es buszsebességgel éri el. A processzor Socket 7 kompatibilis, így a jelenlegi alaplapokon csak kisebb módosítások és BIOS frissítések szükségesek. Három változat készül jelenleg belőle 166, 200 és 233 MHz-es, melyek közül az első kettő 2.9, míg a harmadik 3.2 Volt-on működik. Az év végére pedig a 300 MHz-es változat kihozatalát ígérik. A processzor felhasználásának támogatására életre hívták a FusionPC nevű programot, melynek tagjai az Acer Labs, ITE, National Semiconductor, OPTi, SiS, VIA és az AMD – ezek a cégek a K6-ot támogató chipkészleteket fejlesztenek – sőt az AMD is kihozott egy saját chipkészletet AMD-640 néven. A BIOS támogatás is problémamentes lesz az AMI, Award és Phoenix cégekkel kötött megállapodások alapján. A CeBit-en minden fontosabb alaplapgyártó bemutatott olyan alaplapot mely támogatja. A K6 minden fontosabb operációs rendszerrel, és az összes x86 kódú alkalmazással kompatibilis – erről tanúskodik a Microsoft-tól licenszelt Designed for MS Windows 95 logo is. Ami miatt írok a K6-ról, mert elvégezték az első sebesség-teszteket, és ezek kiváló eredményeket hoztak:

MMX-teljesítmény: az AMD K6 teljesen MMX-kompatibilis, de valamivel lassabban hajtja végre, mint az Intel processzorai. A 233 MHz-es K6 MMX-teljesítménye valamivel a 200-as MMX-es Pentium alatt van, melynek oka, hogy az Intel változata ciklusonként 2 műveletet hajt végre, míg az AMD csak egyet. Nagymértékű eltérés azért nincs köztük, mert az Intel processzorok előnyét kiegyenlítik nagyjából az AMD utasításonkénti kevesebb várakozási ciklusai (pl. szorzásnál). Egy nagy MMX teljesítményt igénylő alkalmazásnál (mint pl. software-es MPEG2 lejátszó) az AMD K6 PR233 vagy Intel P200 MMx sebessége csak korlátozottan elegendő, ide valószínűleg egy Pentium II kell majd. Átlagos MMX-es alkalmazásokhoz azonban kiválóan megfelel a K6.

Kooprocesszor teljesítménye: az eddigi Intel-klónok nagy betegsége volt, hogy kiváló integer-teljesítmény mellé kritikán aluli lebegő-pontos számítási sebességet nyújtottak, így nagyjából alkalmatlanok voltak renderelésre és 3D játékokhoz, a la Quake. A K6 ebben is változást hoz. A kooprocesszora felveszi a versenyt a Pentium Pro igen gyors kooprocijával is, és megveri a Pentium II-t.

Integer-teljesítmény: az operációs rendszerek és a legtöbb software nem használja ki az MMX utasításokat, így ezeknél az Integer teljesítmény a döntő, ebben pedig a K6 nagyon jó. 16-bites utasításoknál már a 166 MHz-es K6-os is kb egy szinten van a Pentium II-vel, és a nagyobb frekin működő változatok meg is verik azt. 32-bites utasításoknál már nem ilyen egyszerű az ábra: az ugyanolyan frekvencián futó Pentium II a legtöbb programnál és a SysMark32-ben is, Windows NT alatt jóval gyorsabb a K6-nál, mely itt kb. csak egy 256 KB másodlagos cache-es Pentium Pro 200 teljesítményét éri el. A WinStone 96, mely a Windows 95-re jellemző, 16 és 32bites programok jellegzetes keverékén teszteli a sebességet, kis különbséggel, de a K6-ot hozza ki gyorsabbnak.

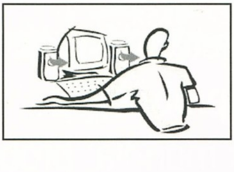
Összességében az AMD K6 Windows 95 alatt, habár csak kis különbséggel, de a leggyorsabb processzor, míg tisztán 32-bites környezetben, Windows NT alatt a Pentium II a nyerő választás. Végül egy információ maradt hátra, a processzorok árai: az AMD K6 166-os ára 244 dollár, a 200-as 350 dollár, míg a jelenlegi leggyorsabb 233-as 470 dollár, melyek jóval az Intel megfelelő árai alatt vannak.

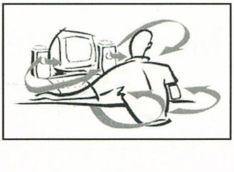


DIAMOND MONSTERSOUND

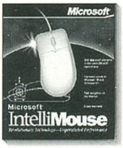
A Diamond egyik új terméke lesz a MonsterSound, mely a Microsoft DirectAudio szabványát használja, és így valódi 3D hangzást nyújt. A hangok a játékos mögött, alatt, felett – mindenfelé szólalnak meg, és így sokkal teljesebb és valósághűbb hangélményt ad a kártya. A MonsterSound az Areal cég által, a NASA virtuális valóság szimulátoraihoz kifejlesztett A3D technológiát használja, hogy következő generációs PC-s hangot produkáljon. A legfontosabb újítások a következők:

Pozicionált 3D hang – Az egyes hangok alattunk felettünk szólalnak meg, és minden irányból érkeznek felénk. Az X, Y és Z tengelyek mentén, egymástól függetlenül mozoghatnak a hangok, melyek a játékos minden beavatkozására reagálnak. Win95 alatt gyorsítja a DirectSound és Direct Sound 3D-t, és 32-hangú wavetable szintetizátor van rajta, mely 32 hangot tud egyszerre kiadni és emellett effektezést is támogat. Rá lehet kötni négy darab hangfalat, hogy házi-mozi hangzást valósítson meg. Mivel a joystick-port műveleteit is teljes mértékben ő végzi, ezért az nem vesz el a géptől értékes processzor-időt, ami kb. 10 százalék teljesítménynövekedést hoz. A kártya hangminősége is kiváló lesz, a jel/zaj-viszonya nagyobb, mint 80 decibel. A kártya installálása sem jelenthet komoly problémát, hiszen Plug and Play kompatibilis és PCI-os. Ez utóbbi kihasználásával, az összes DirectSound műveletet gyorsítja. A kártyához adnak ingyenes software-eket is, melyekkel kipróbálható a speciális térhatású hangzás. Programok, melyek kihasználják ezt, a SimCopter, Outlaws, TigerShark. A kártya ára induláskor 200 dollár körül lesz.

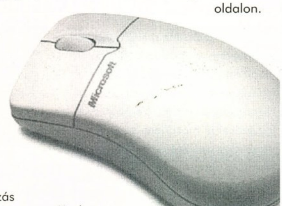




MICROSOFT INTELLIMOUSE



Az Intellimouse, avagy a Microsoft Mouse 3.0 a Microsoft legújabb egér-változata. Formára szinte teljesen megegyezik a 2.0-ás változattal, de a két gomb között egy kis kerék kapott helyet, mely harmadik (középső) gombként is működik. Ez a kerék/gomb kombináció pedig elég sok új lehetőséget ad a felhasználó kezébe. Az egér működik a 2.0-ás egér-változat driver-ével, de az új speciális funkciók kihasználásához egy megfelelő, azt támogató alkalmazás vagy az IntelliPoint 2.0 software szükséges. Jelenleg még nem sok alkalmazás támogatja a speciális szolgáltatásokat: A Microsoft Office 97 és az Internet Explorer 3.0 már kihasználják azokat. A kerékkel hosszú oldalakat tudunk végiggörgetni, az egér megmozdítása nélkül, és ugyanezt tudjuk megtenni az Office 97 szövegszerkesztőjében is. Máshol pedig a kerék és gombok együttes használatával menük között tudunk gyorsan lépkedni. Az IntelliMouse-hoz az IntelliPoint software 2.0-ás változatát adják, mely számos opciót kínál, de ezek nagy részét elég értelmetlennek találtam, pl. azt, melynek a bekapcsolásakor, ha a mouse túlmegy a képernyő szélén, bejön a másik oldalon.

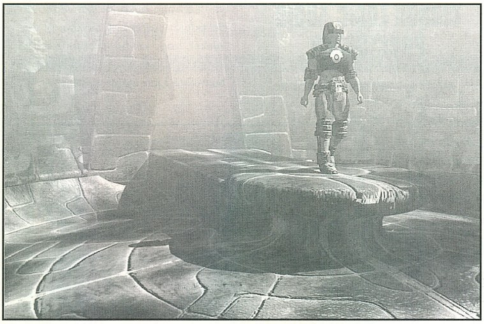


Közben a Microsoft kiadta az SDK-t az Intellimouse-hoz, így egyre újabb alkalmazások megjelenése várható.

PYRAMID 3D/ TRITECH

A tritech Microelectronics bemutatta az első termékét a multimédia 3D területén, a Pyramid 3D processzor-családot. Az új architektúra minimálisan függ a host processzor sebességétől és a PCI busz sebességétől, és így képes 1600x1200 felbontás igen gyors megjelenítésére. A processzor olyan speciális effektusokat tud, mint bump mapping, és radiosity, így igen komplex tükröződések és árnyékok megjelenítésére képes. Ezzel munkaállomás szintű, fotorealisztikus grafikát nyújt megfelelő sebesség és elérhető ár mellett.

A Pyramid3D programozható pixel és geometria processzort tartalmaz a primitive processzor mellett, így lesz képes több mint 1 millió darab, speciális filmszerű effektekkel ellátott háromszög kirajzolására másodpercenként. A támogatott 3D funkciók listája elég sok mindent elmond a kártya tudásáról: radiosity (fényszórás) textúrák, bump mapping, Gouraud és Phong árnyékolás, opcionális Z-buffer-elés, edge anti-aliasing, több egyidejű textúra, lineáris és non-lineáris köd, blending, filtering, áttetszőség – mindezeket egyszerre



használva 50 millió pixel másodpercenként.

Az összes felsorolt 3D funkciót teljes perspektíva korrekcióval számolja a chip, ami nem okoz teljesítmény-visszaesést. Így lesz garantált, hogy a fényeffektek és a textúrák teljesen passzoljanak. A textúrák számának egyetlen korlátja pedig a kártyán levő RAM, mely EDO, SDRAM és SGRAM lehet. A chipbe épített egyéb funkciók: PCI bus master interface, true-color DAC és egy egységesített memória-manager egység, mely minden adatot (textúrák, frame-buffer és z-buffer) együtt tárol.

A Pyramid3D család egyik központi eleme, hogy a geometria és pixel processzor teljesen újraprogramozható, így még komplexebb fény-effektezés, árnyékolás és atmoszféra effektekre „tanítható meg". Ehhez mindössze a rendszer-software frissítése szükséges.

A rájuk épülő kártyák az összes fontos 3D szabványt támogatni fogják, mint Direct3D, OpenGL és a Kinetix Heidi-t is (ez utóbbit használja a 3D Studio Max). A legfontosabb, 3D kártyákat gyártó cégek, mint pl. a Diamond már dolgoznak a Pyramid3D alapú kártyákon, melyek várhatóan év végéig, de egyes híresztelések szerint már a nyáron megjelennek. Egy másik kósza hír az volt, hogy a Pyramid3D-hez lesz 3DFx-driver, de erre nem találtam megerősítést.

ÚJABB GAMEPAD-EK: CREATIVE GAMEPAD ÉS THRUSTMASTER PHASER

CREATIVE GAMEPAD™

Ma igen népszerűek a sok (legtöbbször 10) gombot támogató gamepad-ek PC-n. A Creative Labs sem maradhatott ki ebből az egyre növekvő piacból, így kihozta saját változatát. A gamepad teljesen

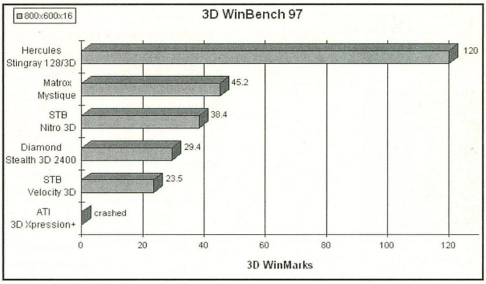
digitális, így jelentősen kevesebb válaszidőt igényel, mint egy analóg joy, és ezzel jobban követi mozdulatainkat. Windows 95 alatt a DirectInput drivereken keresztül minden játékkal kiválóan használható, míg DOS alatt egy gombnyomással joystick-kompatibilis üzemmódba kapcsolható.

THRUSTMASTER PHASER

A Thrustmaster Phaser design-jának eredete a PSX-hez nyúlik vissza, hiszen formájában szinte teljesen megegyezik vele, de a gombok rajta már viszonylag nagy eltérést mutatnak. Az iránygombok helyett egy elég rugalmas tapintású, négyirányú gomb került rá, és az akció-gombok is ugyanebből az anyagból készültek. Az oldalán a szokásos 2x2 gomb látható, míg újdonság az aljára helyezett throttle kontroller. A Phaser Pad-et a game-port-hoz és a billentyűzet csatolóhoz egyidejűleg csatlakoztatni kell. Két üzemmódja van: joystick és advanced mode. Az első esetben két sima joy-ként működik: a tűzgombok az első és második joy 1-es és 2-es tűzgombjaként funkcionálnak, míg a kettes joy irányítása a throttle kontrollerrel és a két triggerrel történik. Advanced módban a Phaser egyes gombjaihoz billentyűzet-funkciók rendelhetők a Phazer Tools nevet viselő programcsomag segítségével. A Game Control Center ezen belül pl. arra szolgál, hogy egyes játékok elindításakor automatikusan feltöltse az annak megfelelő konfigurációt a joy-ba. A Thrustmaster Phaser a Gravis Gamepad Pro-hoz hasonló szolgáltatásokat nyújt, hasonlóan magas szinten.

HERCULES STINGRAY 128/3D- VOODOO RUSH

Sok találgatás övezte a VoodooRush megérkezését, melyek közül mára jónéhány tisztázódott. A Hercules a napokban hozta ki a Stingray 3D nevű kártyáját, mely az Alliance Semiconductors 128-bites ProMotion-AT3D chipje mellé rakta a két chipből álló VoodooRush chipkészletet. Arra, hogy miért éppen ez a VGA chip mellé rakták, a magyarázat az, hogy a 2D résznek tartalmaznia kell egy a 3Dfx és az Alliance közös fejlesztésében létrejött ún. VR Interface-t, mely a két rész közötti kommunikációt végzi. A 3Dfx az Alliance mellett három másik céggel állapodott meg együttműködésről: a Trident-tel, Macronix-szal és a Media Reality-vel. A Hercules design-ja egy afféle „szendvics-megoldás": a Promotion-AT3D és 4 MB video memóriás a PCI kártyán foglal helyet, míg a Voodoo Rush chipkészlet és 2MB memória egy daughter-kártyán. A Promotion-AT3D egy 128 bites grafikus gyorsítókártya, melyen 175 MHz-es RAMDAC van, így max. 16 millió szín, 1280x1024 felbontásra képes 60 Hz mellett, bár sokkal érdemesebb az 1024x768, true color üzemmódot használni, itt legalább 75 Hz-et tud. Az igazat megvallva egy alkalommal teszteltünk grafikus kártyákat, melyek között Virge DX és VX változatok mellett egy Alliance ProMotion AT3D-s kártya is volt, és igen harmatos teljesítményt mutatott, a mezőny leggyengébbje volt. A Voodoo Rush-sal kapcsolatban sokáig emlegették, hogy külön meg kell majd rá írni a játékokat, de a 3.2-es Glide-ra írt játékok már mind Voodoo-n, mind Voodoo Rush-on futnak, és a legtöbb ma kintlevő játék, pl. GLQuake már fut mindkét chipkészleten. A kártya nagy újdonsága két dolog: egykártyás megoldás, azaz nem kell kívül „átkötni" a kártyát, és hogy a Voodoo Rush chipkészlet már tud az egész



képernyős gyorsítás mellett ablakban is működni. A Voodoo Rush által kínált funkciók, támogatott API-k, és teljesítménye szinte teljes egészben megegyeznek a sima Voodoo-éval, így ezeket itt most nem ismétlem meg, csak az újdonságokat. A Hercules Stingray 128/3D számos video-gyorsító funkciót is tartalmaz hardware-esen, pl. scaling, bilineáris filtering, interpoláció, így teljes képernyőn 30 kép/mp lejátszási sebességet és kristálytiszta képet ér el. A kártyához adnak MMX-re optimalizált MPEG lejátszót, mely MPEG-1 és MPEG-2 file-okat is támogat. A Stingray 128/3D gyenge pontját az Alliance chip jelenti, melynek 2D teljesítménye elég sok kívánnivalót hagy maga után- a Voodoo Rush, a normál Voodoo chipkészlet sebességét nyújtja, ami bőven megfelelő.

DV-TECHNOLÓGIA

A SONY egyre bővíti a DV-termékeinek palettáját. A DV szabványról több, mint 55 cég egyezett meg tavaly. Ez egy teljesen digitális video-fomátum, melyet speciális kazettán tárolnak. A SONY-nak jelenleg három DV camcorder-je van: a DCR-VX700, DCR-VX1000 és DCR-PC7. Ezek kiváló minőségű videot és az audio CD-k minőségét megközelítő hangot nyújtanak. A video horizontális felbontása 500 sor, így képminősége kiváló, a színei nem mosottak és a képe nagyon nyugodt. A DCR-PC7 a legkisebb, színes LCD megjelenítővel ellátott Handycam, melyben egy 680000 képpont felbontású CCD chip gondoskodik a kiváló, nagyfelbontású képfelvételről, a színes viewfinder pedig a felvételt teszi igen kényelmessé. A DCR-VX700-ban egy 410000 pixeles CCD, míg a DCR-VX1000-ben három CCD chip van, melyek együttes felbontása 1.23 millió pixel (ezzel a legnagyobb képfelbontást kínáló camcorder ma). Mindegyikben 20-szoros digitális zoom van, Super Steadyshot rendszer és DV interface (IEEE 1394- Firewire szabvány szerint). Ez utóbbi segítségével, és egy megfelelő kártyával, pl. a korábbi számok egyikében bemutatott Míro kártyával vagy a Sony DVBK-1000 segítségével a video analóg-digitál átalakítás, és így minőségromlás nélkül vihető át PC-be, ott átszerkeszthető, majd visszaküldhető kazettára. A kamerák ára jelenleg 3000 és 4200 dollár között mozog, de ezek a technika terjedésével várhatóan jelentősen esni fognak. A CeBIT-en a DV-vel kapcsolatos újdonságait mutatta be a német Fast Multimedia GmbH. Ezek egyike a DV Master, DV editáló rendszer, és a másik az első DV Drive PC-re. Ez utóbbi lehetővé teszi a miniatűr DV kazettákról a videoanyag gyors átvitelét valamelyik DV editáló rendszerbe, és onnan vissza a kazettára.

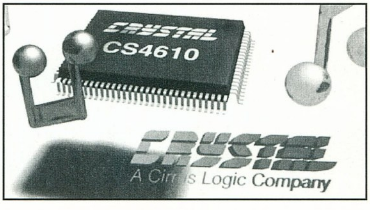
QUICKTIONARY

A CeBIT egyik sikere volt a kézi fordítógép, mely nem sokkal nagyobb mint egy kiemelőfilc. Van benne egy beépített scanner, és egy OCR program, így a szöveg felett elhúzva, azonnal beolvassa és lefordítja azt. A Quicktionary több, mint 450000 szavat ismer és ezeket képes különböző nyelvekre fordítani. Jelenleg angol-francia, angol-német, angol-holland, angol-japán, angol-spanyol, angol-olasz és angol-héber nyelvek között tud fordítani. A termék számos díjat nyert, és a hónap végétől kapható a német nyelvű területeken 300 márkás áron.

CIRRUS LOGIC AUDIO PROCESSZOR

A grafikus kártyák után most a Cirrus Logic az audio területet célozta meg új processzorával. A CS4610-et a Cyrix 3D Audio gyorsítónak nevezi, mert egy olyan speciális DSP, mely az MPEG-2 file-ból a hatcsatornás sztereo hang dekódolását végzi. A dekódolás során úgy alakítja át a jeleket, hogy két hangfalon is 3D hangzás érhető el. A CeBIT-en tartott bemutató igen ígéretes volt.

Charlie



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket június 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis ACE hangkártya 6.300,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

SPéCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

– Klub tagsági 3.200,- Ft + ÁFA

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis
ATLANTIS Entertainment

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 40% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

KELE COMPUTER

Nyitva: hétfő-péntek: 10-18-ig; szombaton: 10-13-ig.

1173 Budapest,
Pesti út 70.
Tel/fax.: 257-8865;
06-20-468-545

– 20.000 Ft feletti vásárlás esetén 500 Ft kedvezmény

1 kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

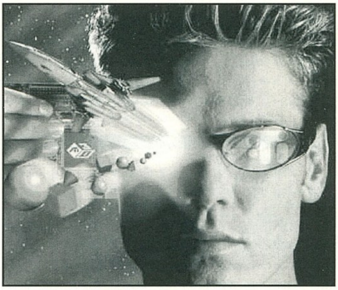
Ati videokártyák

3D PRO TURBO PC2TV

Az Axico Kft. termékskála bővítés gyanánt a már jól bevált míro termékek mellett most az amerikai illetőségű ATI Technologies videokártyáival gyarapítja kínálatát. A minőségéről régóta híres gyártótól most többfajta VGA vezérlő kártya érkezett a Dohány utcai üzletbe, és ezek közül is a legtöbb szolgáltatással bíró 3D Pro Turbo PC2TV típusjelű kártyát kaptam meg tesztelésre.

Az ATI minden VGA vezérlőjén saját fejlesztésű áramköröket használ, így a 3D Pro is egy ilyen speciális áramkörre épül. Az ATI 3D Rage II grafikus és video gyorsító processzor a különféle külföldi magazinok tesztjeiben is igen jól szerepelt. A kártyán a Matrox kártyákon is jól bevált speciális SGRAM memóriát alkalmaztak, ebből default 4MB van a kártyára szerelve (a kisebb változatnál), és külön kapható 2 és 4 MB-os bővítő modul. A tesztkártya 8 MB RAM-ot tartalmazott. Ennek és persze a kitűnő paraméterekkel rendelkező grafikus processzornak köszönhetően elképesztően szép képet lehet kicsiholni a 3D Pro-ból. A maximális felbontás 1600x1200 képpont, ezt 16-bit (65.000 szín) színmélységben, akár 75Hz-en is (ha a monitor bírja) meg tudja jeleníteni. 16 millió színt 1280x1024-es felbontásban tud, de kisebb felbontásban akár 200 Hz-ig is felnyomható a képfrissítése.

A legújabb szokásoknak megfelelően találhatunk rajta PAL kompozit, ill. S-VHS csatlakozást, ahonnan TV készülékre csatlakoztathatjuk gépünket. A kártya egyszerre meg tudja hajtani mindkét kimenetét (800x600-as felbontásig), azaz egyidejűleg két képernyőn is figyelemmel kísérhetjük munkánkat. Itt az egyetlen kitétel, hogy monitorunknak bírnia kell a másik végletet is, azaz a 50Hz-es, interlaced megjelenítést is. Ekkor bár kissé vibrálva, de látható a kép a VGA monitoron is. A meglepetést számomra a TV-kép minősége okozta, aminek láttán igencsak elámultam. Kíváncsiságból megnéztem néhány játékprogramot, teljesen korrektül néztek ki. Egy átlag SVGA - de akár normál VGA - játék annyira jól néz ki TV-n nézve, hogy csak néz az ember. A Windows-nál persze akadhatnak gondok a betűk olvasásával, de nem is az a cél, hogy monitor helyett használjuk a TV-t. A felkínált szoftverek között található egy MPEG lejátszó, ami erőteljes hardvertámogatást élvez. A CD-n található vagy tizenöt teszt – MPG file. A kártya sebességét dicséri, hogy épp felbontásteszt közben installáltam fel az MPEG drivert, és ha már úgy sikerült, akkor abban a felbontásban nézegettem a file-okat. Ez persze 1280x1024-es volt és persze 24 bit true color. Ettől függetlenül a gép 99,5%-osan röccenésmentesen játszotta le az MPG file-okat, természetesen full képernyőn (!!!).

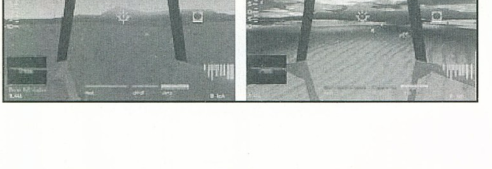


A kártyához jó pár CD tartozik, ezeken találhatjuk a különféle alkalmazások driver-eit - a Win 95 mellett a régi 3.1-hez, az NT összes változatához, OpenGL, DirectX, OS/2, AutoCAD drivereket -, VESA BIOS extendert (az UniVBE ugyan felismeri a kártyát, de nem kezeli), egyéb bonus szoftvereket, valamint persze egy játékprogramot is. Ez a játék a Gremlin Actua Soccer-e, ami DOS alatt detektálja a Rage prockót, és onnan 3D támogatással fut - meglátásom szerint nagyon szépen, bár a gyorsítás nélküli verziót nem láttam.

3D XPRESSION+ PC2TV

Ez a kártya a 3D Pro kistestvére, ugyanazzal a 3D Rage II grafikus processzorral van szerelve. Gyakorlatilag csak abban különbözik tőle, hogy 2 vagy 4 MB DRAM-mal szerelt változatban gyártják. Szoftver tekintetben plusz két játékprogrammal bővült az ajándéklista, hiszen jár hozzá a MechWarrior 2 és a WipeOut 3D Rage-re optimalizált változata. Létezik egy 3D XPRESSION+ névre hallgató változat is, ez az előző kártya TV kimenet nélküli változata.

SAKMAN



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

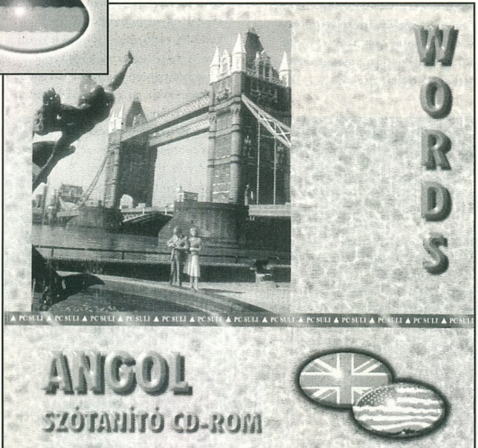
PC suli

Angol szótanító CD-ROM

Az alapfokú és középhaladó-újrakezdő CD-ROM-ok után itt van a PC SULI sorozat újabb darabja, az Angol Szótanító CD-ROM.

A CD-n található alap szókészlet az előző részek összevont szókészleteinek felhasználásával, valamint új szavak hozzáadásával készült. A cél az volt, hogy a több mint 7500 angol szó és kifejezés a lehető legteljesebben felölelje azt a szókincset, aminek mindennapi használatára rászorulhat az ember, ha angol nyelvterületen jár. Tartalmazza ezenkívül a teljes angol rendhagyó igeválasztékot is, valamint lehetőséget kapunk az angol vagy amerikai helyesírási szabályok kiválasztására is. A hangos-szótár funkció segítségével a CD-n levő teljes szókészlet meg is hallgatható. A több mint 40 kigyűjtött témakör között minden felhasználó megtalálja a neki szükséges tanulnivalót.

A szolgáltatások olyan szerteágazóak és sokrétűek, hogy a tanulás elkezdése előtt nem árt egy kicsit megismerkedni a lehetőségekkel.



A legfontosabb speciális szolgáltatás, hogy a kezelőprogram felismeri a Zombiesoft korábban kiadott CD-ROM-jait, és az azokon található szókészletek is gyakorolhatók, valamint a kezelőprogram összes szolgáltatása is használható. Ilyenkor a Feladatok menüpontban az éppen aktuális CD-ROM megfelelő szókészletei válnak kiválaszthatóvá.

Lehetőség van szókészletek szerkesztésére is. Itt vagy a meglévő készletekből vágunk össze egy saját anyagot, vagy akár teljesen saját készítésű készletet is összeállíthatunk. Ilyenkor lehetőség van arra, hogy az általunk meghatározott szavakat magunk digitalizáljuk be egy mikrofon segítségével. A saját hangkészletet természetesen tárolnunk kell a winchesteren, ahonnan bármikor elővehetjük, tovább bővíthetjük, és persze tanulhatjuk. A szerkesztett készletek clipboardra menthetők, kinyomtathatók. Bizonyos formai megkötések betartása esetén gyakorlatilag bármilyen szövegszerkesztővel készíthetünk szókészletet.

Az eredeti szókészletek átszerkesztése is sokszor jól jöhet. Itt arról van szó, hogy adott esetben ha szükséges, akkor az angol szó, ill. kifejezés magyar meghatározását is megváltoztathatjuk belátásunk szerint. Ez olyan esetekben jöhet jól, amikor egy szónál több jelentés jelenik meg, és mi kimondottan csak az egyiket preferáljuk. A tesztek során elrontott szavakból a program automatikusan generálja a gyakorló szókészletet, amit utána újból átvehetünk.

A szótanulásra igen sokféle lehetőséget biztosít a program. Az alap beállításban mindössze a magyar meghatározás adott, ebből kell rájönni a keresett szóra. Itt jönnek be a különféle könnyítések. Pl. megadhatjuk a keresett szó hosszát, egyes betűket, stb. Lehetőség van a hangfelismerés gyakorlására is, amikor a program felolvassa a keresett szót. Itt további nehezítésként a magyar meghatározást is letakartathatjuk, stb. A lehetőségek ismertetése akár egy teljes oldalt is betölthetne...

A tanulás sokkal könnyebben megy, ha eközben észrevétlenül szórakozik is az ember. A CD-n egy speciális Joker jutalompont-rendszert találhatunk, amivel lehetőségünk adódik a puskázásra. A joker-csillagok a feladatok megoldása alapján gyűlnek, és saját belátásunk szerint használhatjuk fel segítségként. Ez mellett egy „matchbox" párkereső-játék is helyet kapott a CD-n.

Aki a német nyelvet szeretné gyakorolni, azoknak a figyelmébe szeretném ajánlani a Német nyelvtanító CD-ROM-ot, ami az angol megjelenése után rövidesen várható. A program mind kinézetében, mind szolgáltatásai szempontjából megegyezik az angol verzióval. Külön érdemes megemlíteni, hogy a CD fel lett készítve a régi és új német helyesírási szabályokra.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a PC Suli – ZombieSoft biztosította.

1701 Budapest,
Pf. 213
Tel.: 282-1449

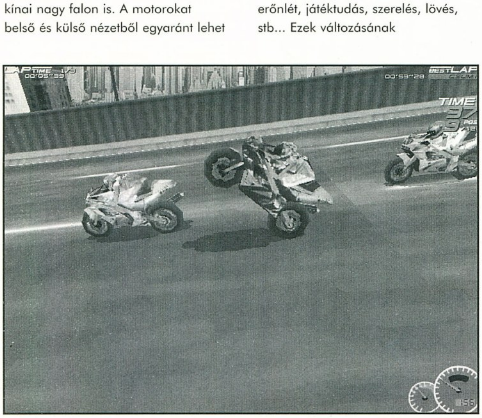
Játékokról

Electronic Arts játékok

Ebben a hónapban számos újdonság érkezett és várható az Electronic Arts-tól, ezeket mutatjuk be most.

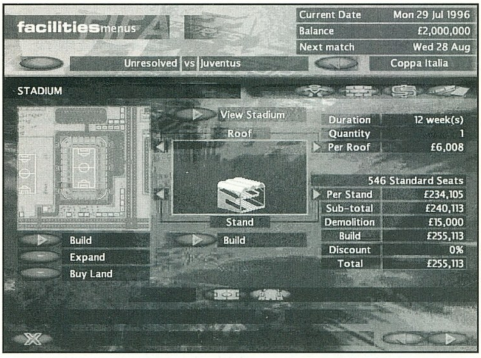
MOTO RACER

Számos motoros játék készült már PC-re, nemrég is megjelent néhány, pl. a International MotoX, de egyikük sem volt igazán emlékezetes. A Delphine Software-t nem hiszem, hogy sokaknak be kellene mutatni, számos kalandjátékuk lett világsiker, és nevük garancia az igényes játékokra. A legújabb alkotásuk az eddigiektől eltérően egy motorverseny, melyben mind a gyorsasági motoros, mind a motocross versenyzést kipróbálhatjuk, és itt sem engedtek lejjebb az eddig megszokott magas mércéből. A program Windows 95 alatt fut és Direct3D-s, valamint támogatja az MMX-et és 3Dfx kártyákat is. Normál gépen is egészen jól megy nagyfelbontásban, de 3Dfx kártyán egyszerűen csodálatos. Többféle terepen versenyezhetünk: országúton, városban, motocross terepen, hegyvidéken, havas tájon és még a kínai nagy falon is. A motorokat belső és külső nézetből egyaránt lehet vezetni, és igen élethűen reagálnak a játékos irányítására. A motorok és a táj textúrázott vektoros technikával lett megjelenítve, így vált lehetővé, hogy a mozgás olyan folyamatos és valósághű lehessen. A Moto Racer a Psygnosis F1 és a POD mellett a legjobb versenyzős játék jelenleg PC-n, mely végre játéktermi színvonalon megy.



FIFA SOCCER MANAGER

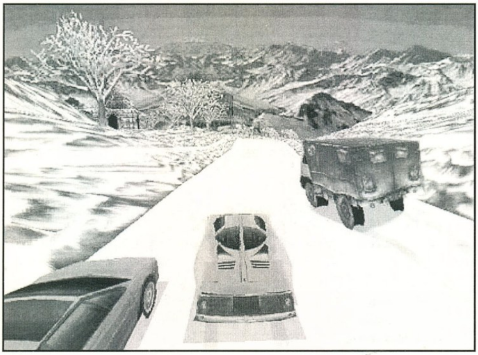
A FIFA Soccer 97 az egyik legjobb fociprogram PC-n. Az Electronic Arts ennek sikerére alapozva hozta ki a FIFA Soccer Manager-t. Mint neve is mutatja, itt a konkrét játék helyett, egy európai labdarúgó szakosztály vezetésének bokros teendői szakadnak a játékos nyakába. A programhoz megvásárolták a FIFA licencét, így az öt legerősebb európai liga, a német, az angol, a skót, az olasz és a francia bajnokság összes csapatának és azok összes játékosának legfrissebb statisztikái alapján készítették el a programot. 29 tulajdonság szerint van mindegyikük értékelve, melyek között olyanok vannak mint morál, erőnlét, játéktudás, szerelés, lövés, stb... Ezek változásának



nyomonkövetésére számos grafikon kérhető. A programban az összes klub stadionja benne van, és a játékos egyéni ötleteinek megfelelően átépítheti őket 300 féle építőelem felhasználásával. A mérkőzések előtt a csapattól elvárt játék igen részletesen megadható: az első lépésként a felállást kell beállítani, ezt követik az edzői utasítások, mint pl. támadó, védő vagy időhúzó taktikát kövessenek a játékosok, és végül beszabályozható, hogy milyen sávban mozoghatnak az egyes posztokon játszó játékosok. Ezek megfelelő kombinációjával biztosítható, hogy nagy vonalakban tényleg az történjen a pályán amit a játékos szeretne, persze azért van néhány zavaró tényező, többek között az ellenfél csapat. A mérkőzéseket a program izometrikus 3D rendszerben mutatja - ahol a játékosok mozgása Ginola mozdulatairól lett mintázva, így elég valósághű a játék megjelenítése. A játék gazdasági oldala is elég komplexen ki lett dolgozva. A bevételi oldalon a játékosok eladásából származó bevételek, koncessziós szerződések, jegyár-bevételek találhatók, míg a kiadásokat a játékosok szerződtetése, bére, illetve a stadion gyepének és épületének fenntartása jelenti. A FIFA Soccer Manager egy nagyon kellemes focimanager játék, melyet minden, az európai foci és a manager-programok iránt érdeklődő játékos kedvelni fog.

NEED FOR SPEED 2

Az autós programok szerelmesei számára igazi etalonnak számított a Need for Speed. Exkluzív autók vezetését lehetett benne kipróbálni különféle pályákon. A program egyedülállóan élethű volt, és igen szép volt mind az autók, mind a pályák grafikája. Érthetően mindenki várta a folytatást, melyet még megelőzött egy felújított kiadás, de most megérkezett a trónörökös, és a Need for Speed 2 ott folytatja, ahol elődje abbahagyta. 8 versenykocsi próbálható ki a programban: a McLaren F1, Italdesign Cala, Isdera Commentadore 112i, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Ford GT90 és Ford Indigo, melyek teszteléséhez 7 pálya áll rendelkezésünkre. Ezek az autókhoz hasonlóan igen egyediek: Norvég tesztpálya, kanadai tengerpart, közép- és észak-európai utak, mediterrán és ausztrál pályák,



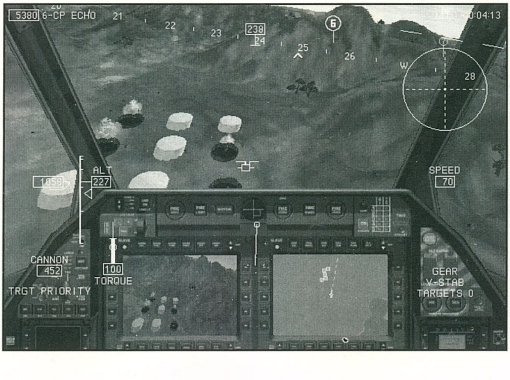
Hollywood és Himalaya. Az eredeti programon sokat finomítottak: még élethűbb irányítás, több (külső és belső) kameranézet, még részletesebb grafika, nagyon gyors megjelenítés és nagyobb mozgási szbadság a pálya mentén a második rész jellemzői. Aki szerette a Need for Speed-et, annak a második rész sem fog csalódást okozni: új autókkal és új pályákon folytathatja a száguldást, és ha akar akár 7 játékos ellen is versenyezhet hálózatban.

COMANCHE 3

A Comanche és a Comanche vs. Werevolf után újabb helikopter szimulátort ad ki a Novalogic, melyben az átdolgozott, Voxel Space 2 megjelenítőrendszer dolgozik. Ez sokkal részletesebb táj megjelenítését teszi lehetővé, és tereptárgyakban is sokkal gazdagabb mint elődje. A Comanche a legkorszerűbb harci helikopter ma, mely méltó ellenfele bármely más típusnak, így nem véletlen, hogy ismét e típust számítógépesítették meg a Novalogic-nál. A programban a helikopter műszerfala igen részletesen kidolgozott, mely igazán a nagyfelbontás választásakor érzékelhető. A küldetések az előző változatokhoz hasonlóan igen izgalmasak és akciódúsak, de a helikopter irányításán a Comanche 3-ban sokat finomítottak, így a játék a szimpla akciójáték felől elmozdult a szimulátorok irányába. Természetesen a kor igényének megfelelően az egyes küldetések között átvezető-animációk vannak, és a program hálózatban akár nyolcan is játszható. A Novalogic új szériájának következő darabja az F-22 Lightning és Comanche 3 után az Armored Fist 2 lesz, mely szintén hamarosan megjelenik, és elődjénél több kategóriával jobb lesz.

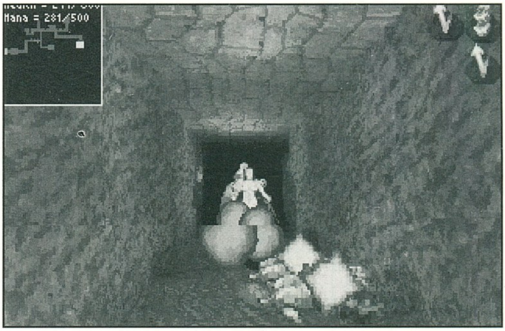
PERFECT WEAPON

A Perfect Weapon egy akció-kaland játék, melynek története a következő: A játékos Blake Hunter szerepében tűnik fel, aki az Earth Defence Force titkos ügynöke, és egyúttal a harcművészetek világbajnoka. Egy napon egy furcsa idegen és ellenséges világba teleportálva találja magát, ahol öt igen különböző régión átverekedve kell kiderítse a vele történtek okait, és a megoldást. Ha sikerül, akkor tényleg ő a Perfect Weapon... A játék a verekedős és a kalandjátékok sajátos keveréke. A főhős mintegy 100 féle mozdulatot tud végrehajtani és 12 féle kombót, melyekre szüksége is lesz, mert egyes esetekben egyszerre akár négy ellenféllel is meg kell küzdjön. Az ellenfelek Behavioral Artificial Intelligence rendszerrel rendelkeznek, mely a készítők szerint azt az egyedülálló dolgot valósítja meg, hogy az ellenfelek megtanulják a főhős mozgását és annak megfelelő ellentámadást végeznek. A játék azonban nem csak verekedős program – az öt különböző világban mintegy 1300 képernyőnyi helyszínt kell felfedezni, bejárni, melyeket SGI gépeken renderelték le kiváló minőségben. A program egy kellemes keveréke a két kategóriának, és szintén hamarosan várható.



DUNGEON KEEPER

Azt hiszem ez a program nem igényel hosszas bemutatást, mindenki várja, hogy egy kissé megnehezíthesse a kalandozók életét, azaz a dungeon mindenható ura lehessen. A Bullfrog eddigi legnagyobb szabású projektje a sokszoros határidő túllépés után előreláthatólag június elején érkezik meg végre a hazai és külföldi boltokba. A játékos 16 féle szörnyet indíthat útnak, 20 dungeon-t alakíthat ördögtanyává – a 10 különböző fajból származó kalandozók tömegeinek végső nyughelyévé. (Persze hidden bonus szintek is kerültek a programba.) A dungeon hétköznapjait háromféle nézetből lehet követni, melyek közül az egyik a játékos által elindított szörny szemszöge. Amint egy kissé megerősödik a játékos, bővítheti a dungeon-rendszert 14 féle új szobával. A szerencsétlen kalandozók életútjának leegyszerűsítésére a szörnyek mellett különféle ördögien jó csapdák és 20 féle, a játék során lassanként megtanulható spell áll rendelkezésünkre. A dungeon-ok megjelenítése egy elég összetett 3D rendszerben történik, ahol a megfelelő hangulatkeltésben a megvilágítás is nagy szerepet játszik. A Dungeon Keeper egy játékos számára is nagyon izgalmas, de hálózatban egészen új dimenziót nyer a küzdelem. A játékoshoz hasonlóan ördögi Dungeon Keeper-ek csapnak össze ekkor egymással, és akár Death Match-et is lehet játszani hálózaton. A Dungeon Keeper az év egyik legjobb játéka lesz várhatóan, mint ahogy a cég szlogenje is mondja: Evil is Good. Ha sikeresen zárulnak a most folyó tárgyalások, akkor a program magyarítva is lesz.



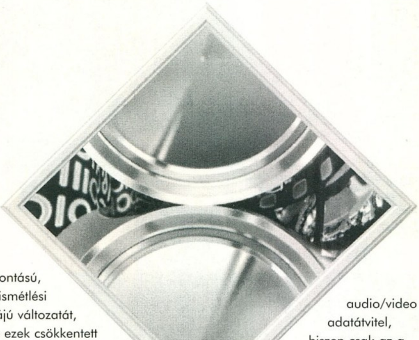
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az ECOBIT Multimédia Kft. biztosította. A PÓLUS Centerben is.

1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078

Diamond

Video Crunch It 2000



A videoszerkesztés PC-n nem mai keletű dolog, már számos ilyen jellegű terméket hozott ki a Fast Multimedia és Míro. Mellettük a legismertebb, profi videodigitalizáló és szerkesztő rendszereket készítő cég a szintén német Spea, akit közben megvásárolt a Diamond.

A Video Crunch It 2000 is a Spea fejlesztése- mely egy videodigitalizáló és nem-lineáris videoszerkesztő megoldás PC-re. Ha az ember egy analóg szerkesztő-rendszert használ (ami egyre inkább kihalóban van), akkor minden egyes változtatás a video-anyagon egy másolást, és a minőség folyamatos romlását jelenti. Ezzel szemben egy digitális, non-lineáris szerkesztőrendszer, mint pl. a Video Crunch It 2000 esetében az egyes változtatások nem rontják a képminőséget, mert minden digitálisan megy, és csak a végeredményt kell kimásolni analóg formában a videoszalagra. Egy ilyen rendszernél a video minőség a ki-bemenetektől és az AD-DA átalakító minőségétől függ leginkább.

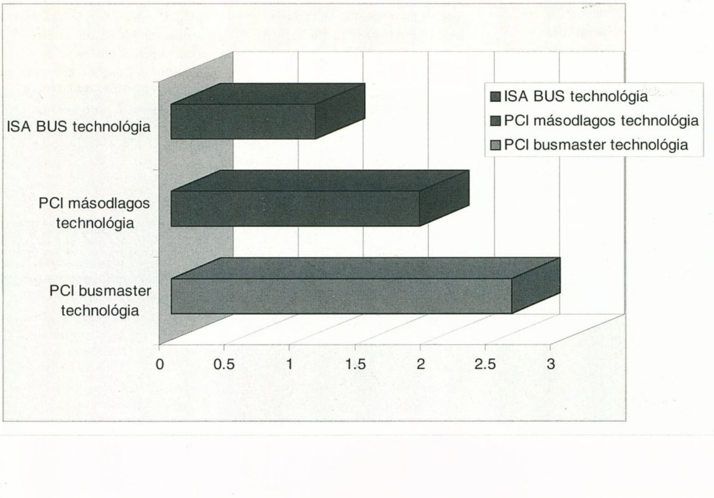
A Video Crunch It 2000-nél nagyon fontos megemlíteni, hogy a normál FBAS ki/bemenet mellett van rajta valódi S-VHS ki/bemenet. A valódi jelző azt jelenti, hogy nem csak a csatoló felépítése felel meg S-VHS videokénak, hanem a kártya tényleg képes S-VHS felbontásokban digitalizálni. A támogatott video formátumok palettája elég széles: PAL, SECAM és NTSC szabványok mindegyikét tudja a kártya, és azok teljes felbontású, teljes képismétlési frekvenciájú változatát, de persze ezek csökkentett felbontású verzióját (fél és negyed) is képes kezelni a kártya. (A SECAM szabványú videot csak bemenetként lehet használni.) A támogatott felbontások a táblázatban láthatóak. A Video Crunch It 2000 a ZORAN chipkészlet köré épül, és a videót valós időben, M-JPEG eljárással tömöríti be, illetve ki.

A rendszer képminőségét nagyon erőteljesen befolyásolja még egy dolog, az általa elérhető maximális audio/video adatátvitel, hiszen csak az a video szerkeszthető, ami el is jutott a winchester-ig. Ennek a problémának a megoldására egy Philips chip-et használó PCI Busmaster technikát alkalmaztak a kártyán. Ennek eredményeképpen a Video Crunh It 2000 audio-video adatátvitele eléri a 2.6 MB/mp-et, a normál PCI megoldások maximális 1.9 MB/mp értékével szemben.

A megfelelő hardware mellett igen fontos egy ilyen rendszerben az azt kezelő sotware is. A kártya kompatibilis a Windows 95-tel és a Video for Windows 95-tel, valamint a következő videoszerkesztő és tömörítő software-ekkel: Adobe Premiere, Ulead Media Studio Pro, Ulead Video Studio, Software Dynamics Video Maestro, Asymetrix Digital Video Producer, Ulead MPEG Encoder, CeQuadrat PixelShrink és minden Video for Windows kompatibilis alkalmazás. A kártyához a Ulead Media Studio 2.5 VE változatát adják.

A Video Crunch It 2000 egy nagyon jó videoszerkesztő kártya házi és félprofi alkalmazásokhoz. Kiválóan szerkeszthetők, vághatók, feliratozhatók vele házi videofelvételek és prezentációkhoz, illetve multimédiás alkalmazásokhoz is megfelelő minőségű videoanyagot lehet vele készíteni.

Felbontás	Osztály	f/s	Szín
768x576	PAL/SECAM	max. 25	TrueColor
768x288	PAL/SECAM	max. 25	TrueColor
384x576	PAL/SECAM	max. 25	TrueColor
384x288	NTSC	max. 25	TrueColor
640x480	NTSC	max. 60	TrueColor
640x240	NTSC	max. 60	TrueColor
320x480	NTSC	max. 60	TrueColor
320x240	NTSC	max. 60	TrueColor



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

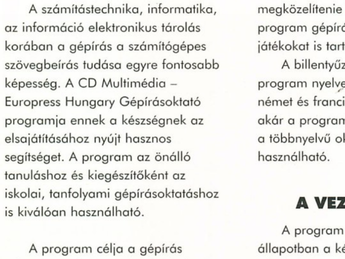
1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

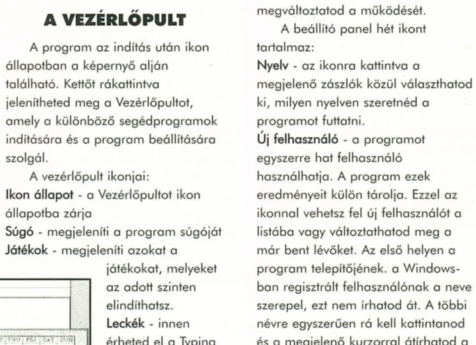
Typing Tutor

Gépírás oktató

A számítástechnika, informatika, az információ elektronikus tárolás korában a gépírás a számítógépes szövegbeírás tudása egyre fontosabb képesség. A CD Multimédia – Europress Hungary Gépírásoktató programja ennek a készségnek az elsajátításához nyújt hasznos segítséget. A program az önálló tanuláshoz és kiegészítőként az iskolai, tanfolyami gépírásoktatáshoz is kiválóan használható.

A program célja a gépírás sebességének és pontosságának fejlesztése szórakoztató, játékos formában, minimális erőfeszítést igényelve a tanulótól. A programban egy animációs „oktatócsalád" öt tagja segít a tanulásban, ők mondják el, hogyan helyezzük ujjunkat a billentyűzetre, mire figyeljünk a gépelés közben és bíztatnak a gyakorlásra.





Az egyes leckék rövidek, s arra törekednek, hogy a tanuló a lehető leghamarabb megtanulja a „vakon" történő gépírást.

Beépített órarend segítségével tervezhetjük meg a gyakorlás és tanulás időpontjait, valamint azt, hogy milyen sebesség és pontosság elérését tűzzük ki célul. A program folyamatosan figyeli és jelzi, hogyan halad – mind az egyes leckék közben a képernyőn, mind pedig táblázatok formájában, amelyek összesítve mutatják, mennyire sikerült megközelítenie kitűzött célját. A program gépírási teszteket és játékokat is tartalmaz.

A billentyűzet-kiosztás és a program nyelve magyar, angol, német és francia közül választható, akár a program futása közben is, így a többnyelvű oktatásban is jól használható.

A VEZÉRLŐPULT

A program az indítás után ikon állapotban a képernyő alján található. Kettőt rákattintva jelenítheted meg a Vezérlőpultot, amely a különböző segédprogramok indítására és a program beállítására szolgál.

A vezérlőpult ikonjai:

Ikon állapot - a Vezérlőpultot ikon állapotba zárja
Súgó - megjeleníti a program súgóját
Játékok - megjeleníti azokat a játékokat, melyeket az adott szinten elindíthatsz.
Leckék - innen érheted el a Typing Tutor leckéit
Órarend - a heti órarendben beállíthatod, mely időpontok a legalkalmasabbak a gyakorlásra és melyek azok, amelyekben nem akarod hogy a program zavarjon.
Beállítások - a program működését változtathatod meg, nyelv hangeffektusok felhasználók stb.
Kilépés - kiléphetsz a programból

A program első indításakor a programot saját igényeid szerint állíthatod be és később is bármikor megváltoztatod a működését.

A beállító panel hét ikont tartalmaz:

Nyelv - az ikonra kattintva a megjelenő zászlók közül választhatod ki, milyen nyelven szeretnéd a programot futtatni.
Új felhasználó - a programot egyszerre hat felhasználó használhatja. A program ezek eredményeit külön tárolja. Ezzel az ikonnal vehetsz fel új felhasználót a listába vagy változtathatod meg a már bent lévőket. Az első helyen a program telepítőjének. a Windows-ban regisztrált felhasználónak a neve szerepel, ezt nem írhatod át. A többi névre egyszerűen rá kell kattintanod és a megjelenő kurzorral átírhatod a nevet. A régi nevet a Backspace gombbal törölheted.
Felhasználó csere - a megjelenő ablakból kiválaszthatod, melyik felhasználó akarja a programot használni.
Hang ki/be - ha a gépedben van hangkártya, az ikont be illetve kikapcsolhatod. Bekapcsolt állapotban a program futása közben különféle hangeffektusokat hallhatsz.
Zene választás - Ha van hangkártyád különböző Midi zenéket játszhatsz le a programmal. A megjelenő lehulló menüből választhatod ki; melyik fájlt szeretnéd lejátszani. Ha nem akarsz zenét, válaszd a „none" sort. A meglévőkön kívül más zenéket is felvehetsz a listába, ha a Midi fájlokat bemásolod a Typing Tutor könyvtárába.
Célkitűzések - a megjelenő párbeszédablakban meghatározhatod, milyen tudásra szeretnél szert tenni a Typing Tutor segítségével.

Meghatározhatod, hány szó per perc sebességet és milyen gépelési pontosságot szeretnél elsajátítani és mennyi időt szánsz a tanulásra. Javasoljuk, hogy a kitűzött pontosság 100 % legyen, még akkor is ha ezzel a sebesség nem lesz olyan nagy, a hibák kijavítása később sokkal több munkát és időt igényel.
Effektusok ki/be - az ikon bekapcsolt állapotában, ha a program fut, néha-néha megjelennek tanáraid, hogy emlékeztessenek feladataidra.

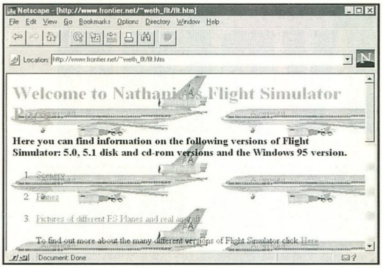
Minimális rendszerigény: 386 DX 33 Mhz, 4 MB RAM, Windows 3.1 vagy Windows '95, CD-ROM meghajtó.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Europress Hungary/CD Multimédia Szoftverház biztosította.

1065 Budapest,
Nagymező u. 21.
Tel./Fax: 153-1898
E-mail: cdmkft@mail.datanet.hu

Internet Surf



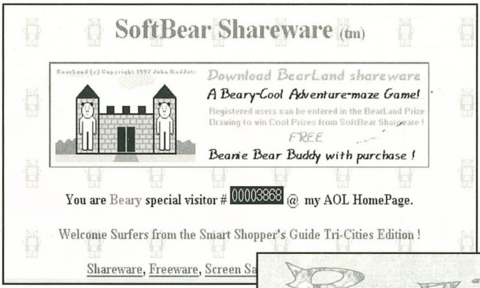
A mai internet szörfözést azzal kellene kezdenem, hogy ugyan már inkább valamelyik tengeren vagy a Balatonon csináljuk a mókát, azonban egyrészt szörfözni nem tudok, másrészt itt még sportrovat egyelőre nem működik. Habár a szörf témát egész jól rábízhatnánk a Delre. Most azonban egy picit maradjunk még a neten.

Találtam egy Bear utánzatot a neten, igaz ugyan, hogy picit puhább (SoftBear) és nincs rajta annyi anyag mint amennyit a gurumaci összehordott már a CD Gurukon, de azért nem árt bekukkantani a **members.aol.com/JRsoftBEAR/homepage.htm** url-re. Van itt share meg free meg ilyesmi ware, screen savers meg egyebek. Mondhatnám szokványos, azonban ha ezen a site-on rendelünk programot, akkor kapunk hozzá valamiféle mütyűrt, például napszemüveget, kismackót, T-shirtet, stb. Ilyen fejlődés mellett kíváncsi vagyok, mikor jár pl. a CD GURU mellé mackóforma fityegőbigyó.

Más. Nyilván van köztetek olyan, aki szereti az agyát tornáztatni és esetleg néha lemérni mennyire irtózatosan nagyra nőtt már az intelligenciaszintje. Nyilván több ezer helyen van ilyen, de a **www.geocities.com/HotSprings/3055** siteon biztosan. Tesztelés előtt vagy után van még lehetőség például jó kis puzzle gamékkal gamélni, ugyanis van itt egy kellemes linkgyűjtemény ilyen típusú játékok felé.

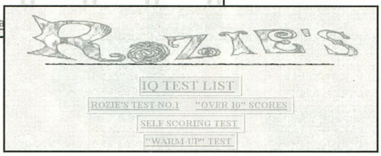
De tudok ajánlani emelkedettebb játékot is, mint pl. az MS Flight Simulátort (ennél csak a space shuttle lenne emelkedettebb, de annyira most ne emelkedjünk). Az Airpower fedőnevű site (**www.frontier.net/~weth_flt/flt.htm**) eme program és persze a repülés szerelmeseinek egészen kellemes helynek mondható, ugyanis az FS 5.x és 6.0 programokhoz lehet itt kiegészítő sceneryket, repülőket találni. Továbbá a programban szereplő és egyéb repülőkről vannak még képek meg infok és egyéb kiegészítő információkat is lehet itt begyűjteni. Mondhatni, nem rossz.

Az előbb ugyan azt mondtam, ne emelkedjünk a csillagokig, most azonban mégis ajánlanék egy olyan helyet, ahol körül lehet nézni, hogy mégis mi újság odafenn. No meg mostanság ment el a Hale-Bopp üstökös is, és aki netalán lemaradt volna róla, esetleg képeket vadászik eme nemrég itt járt égi vándorról, az is jól jár ha meglátogatja a **www.toptown.com/dorms/mcj/astronomy/index.htm** siteot. Óriási (méretre és kilobytra is) képek vannak itt nem csak a H-B üstökösről, hanem mindenféle égi érdekességről, érdemes megnézni. Ha a téma megragadott, természetesen újabb kiadványok felé is van csatlakozási lehetőség.



Akik a szeretett Win95-jüket akarják kicsit misztikusabbá tenni még annál is mint amilyen, és véletlenül még az X-Files sorozatot is szeretik, szörföljenek nagy sebességgel a **www.geocities.com/SiliconValley/Vista/7152/xicons.html** oldalra, ahol is mint azt már sejthető a névből, X-Files icon kollekció vár ránk nagy meglepetésünkre. Persze nem csak ez, hanem például az X-Files start button is meg még néhány hasznos apróság, így aztán olyanná tehetjük a Start Menüt, a Desktopot meg az akármit, hogy még Mulder bátyó is hanyatt vágná magát tőle. Scullyról már nem is beszélve...

Ha már a Win95 spoilerezésénél tartunk, érdemes esetleg a HUNTER'S home oldalaira benézni (**frontpage.lightspeed.net/hunter62**), ahol az oldal gazdájának állítása szerint minőségileg összeválogatott shareware, grafika, animált gif, clipart, Wav és midi található. Valamint megemlítendő a „Cool sites" gyűjtemény, amely a szerző véleménye szerint mind olyan helyekre mutatnak amik a WEB krémjéhez tartoznak, legalábbis a Win95-tel foglalkozók közül. Ezeket érdemes körbejárni, számos hasznos programot és egyebet lehet begyűjteni.



És végül következzen egy olyan dolog, mely mindig is a kedvencem volt és már többször is ajánlottam a témához kapcsolódó siteokat. Igen, természetesen emulátorról van szó, jelen esetben nem is akármiről, hanem a '80-as évek elején működött arcade gépek emulátoráról van szó. Igen, nem több, hanem egy emulátor programról, nevezetesen a MAME-ről beszélek, amely sokak fejlesztési eredményeként jött létre és fejlődik folyamatosan. Több helyről is beszerezhető, azonban én a **www.datacomm.ch/~camelot/mame.html** siteot javaslom felkeresésre. Innen letölthető a legfrissebb emulátor program, lehet levelet írni a programot kézben tartó úriembernek, de ami a leglényegesebb, itt szépen össze van gyűjtve az összes olyan ROM image amit már most vagy a közeljövőben futtatni tud a program. Egyszóval ez a hely irtózatosan jó, mindenkinek ajánlom aki olyan '82-'88 között járt játéktermekbe, hiszen viszontláthatja régi kedvenceit. Végre én is újra játszhattam a Vanguarddal, és Bear öröme is köbméterekkel mérhetőre nőtt mikor ő is megkapta végre. Igaz ugyan, hogy ezt az emulációt nem a MAME végzi el a legjobban, hanem egy spéci Vanguard emulátor, melyet több más arcade gép emulátor társaságában meg lehet találni a **valhalla.ph.tn.tudelft.nl/emul8/arcade.html** címen. Van itt sokminden, természetesen olyan program is amit a MAME nem vagy nem ugyanolyan jól tud. Emulátor őrülteknek kötelezően bookmarkba való mindkét cím. Megemlítendő még, hogy érdemes aránylag gyakran visszatérni ezekre a helyekre, ugyanis igen sűrűn jelenik meg új verzió a programokból.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

5k100MHz proc., Triton VX alaplap, 1.44FDD, 1.7GB HDD, 16MB RAM, 14" SVGA LR NI monitor, S3 Trio64 monitorvez, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 113,500,- Ft +ÁFA

Alkatrész árakból diákoknak 5% kedvezmény.
Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

DUALKOMP Kft.
PC CD-ROM SHOP-ja

óriási választékkal,
a legújabb játékokkal,
a legkedvezőbb árakkal
várja leendő és új vásárlóit!

ÖRÖKÖS TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft
(ÁFÁ-val)
Az ár 7%-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

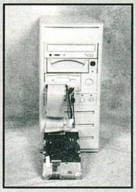
TEL: 281-1943
Címünk: XIX. ker. Eötvös u. 3.
(A Kossuth térnél az üzletközpont végén)

Nyitvatartás:
Hétfő, Szerda, Csütörtök, Péntek: 13-19
Kedd: 14-19, Szombat: 10-16

KELE COMPUTER

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
1173 Budapest, Pesti út 70.
Tel/fax.: 257-8865; 06-20-468-545

- Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben.
- Gépbővítés, átalakítás, alkatrész beszámítással.
- Számítógépes szakkönyvek, folyóiratok, újságok.
- CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.



KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.
ÁRA a kábelkészlettel együtt **CSAK 1.600 Ft.**

COMPSERV

(95)

COMPSERV
Számítástechnikai és Kereskedelmi Bt.

1145 Budapest, Nagy Lajos király útja 168. Telefon:/Fax.: 163-6361

Udvarias kiszolgálással és kedvező árakkal várunk mindenkit üzletünkben.
Számítógépek, nyomtatók, részegységek.
Joystickek, hangkártyák, hangszórók és mindenféle, amire szükséged lehet.
Kellékanyagok: festékszalagok, tintapatronok, floppy lemezek stb...

Megérkezett az IMPERIUM GALACTICA, az első teljesen magyar nyelvű játékprogram!

Javítás, bővítés, átalánydíjas szerviz, ingyenes tanácsadás.

IOMEGA ZIP DRIVE = 100 MB 1 db floppy-n

Részletes árlistánkat letöltheted a:
FAXBANK 2-333-666/2130##-számáról,
vagy a www.iridium.hu Faxinfojából.

Ha ezt a hirdetés kivágod és magaddal hozod, 3% kedvezményt kapsz!

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49 Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TÓL!

Sikeresen végzett diákok bizonyítványuk bemutatása ellenében viszonteladói áron vásárolhatnak!

CD ÍRÁS 800,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 25 W aktív hangfal + táp	3.200,-
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.840,-
33600 Fax-Modem External	15.920,-
33600 Fax-Modem Internal	14.800,-
VIDEO-STREAMER (3GB anyag fér egy 180 perces videókazira)	11.600,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.400,-
Sound Blaster 16 Creative IDE	9.760,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	13.760,-
Teac 12x-es sebességű SCSI CD drive	44.000,-
TSENG ET 6000 2MB/4MB VGA kártya	8.960,-
17" ProView SVGA Monitor	77.600,-
1.3 GB Seagate IDE Winchester	29.200,-
1.7 GB Seagate IDE Winchester	32.960,-
Pentium 133 Intel CPU	22.400,-
HP 5 L Laser printer	78.000,-
Touch pados Natural keyboard	10.760,-

http://www.oditech.hu/transam/
Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

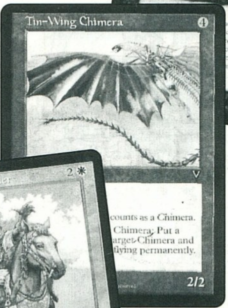
Magic the Gathering

Alapozó ⑦

Végre itt a nyár és eljött az ideje az igazi kikapcsolódásnak! Remélem mindenki sikeresen túl van a nagy próbatételeken és szán néhány napot vagy hetet a regenerálódásra! Végre megengedhetsz magadnak egy kártyapartit vagy akár többet is!

Az előző két alapozó a lények képességeinek ecsetelésével telt, s bevallom a szűk határok számomra is megszabták, mennyire részletezhettem a tudnivalókat. Mellesleg még nincs is egy éve, hogy játszom, s végre eljutottam abba a tudási fázisba, amikor felismertem, mennyi mindent kell még megtanulnom. A legtöbb kérdés ami hozzám érkezik, tulajdonképpen az alapfogalmak értelmezése körül materializálódik, hiszen a levélírók több-kevesebb angol tudásukkal hiába tudják lefordítani egy-egy lap szövegét, a dolog valahogy nem áll össze. Ezért gondoltam, hogy néhány fogalmat tisztáznunk kellene...

Activation cost (aktivációs költség): a permanensek költséghez kötött képességeinek az ára. Ez éppúgy lehet adott mennyiségű mana, valaminek a feláldozása vagy akár csak maga a forgatás. Basic land: a területlap öt alaptípusa: erdő, mező, hegy, mocsár és sziget (és ezek havas változatai). Minden egyéb területlap special land! Bury: a megsemmisített permanens azonnal a tulajdonosa temetőjébe kerül, nincs lehetőség preventálásra vagy regenerálásra. Controller: a lap irányítója, aki nem feltétlenül a tulajdonosa! Ha a kártyalapon ez szerepel „you", akkor az mindig a controller-re vonatkozik, és nem kizárólag arra, aki az adott varázslatot a játékba hozta. Tehát egy Lord of the Pit ellopása magával vonja azt is, hogy az új irányító vállalja a táplálásának nehézségeit a megfelelő fázisban. Counter (főnév): bizonyos lapokon emlékeztető jelölés elhelyezésére szolgáló apró tárgy (pl. kő, chips, gomb, stb.). Destroy: a permanens a temetőbe kerül, de itt a preventálás lehetősége adott (pl. regenerálhatod). Fizzle: egy olyan effekt teszi ezt, amelyik bután csodálkozik, majd szertefoszlik midőn célba ér, mert a célpont vagy eltűnt vagy illegálissá vált. Generic mana: ez a típusú manaköltség bármilyen színű manával, akár színtelennel is, kifizethető. Mana burn: ha bármely fázis végén egy játékosnak a manamedencéjében marad mana, akkor ez manaégést okoz, amely a bentégett mana mennyiségével azonos életpontvesztéssel jár. Mana pool: az a képzeletbeli gyűjtőmedence, melybe varázslataid létrehozásához összevonod a manát. Owner: az a játékos akié az a lap, akinek az eredetileg a paklijában volt. Permanents: egyszer kijátszott, permanensen a játékban maradó lapok (artifact, land, enchantment, creature). Remove from game: ha egy spell vagy effekt az adott lapot kiviszi a játékból. Az ilyen lap nem kerül a temetőbe (!!!), hanem félre kell tenni, amíg a játék véget nem ér (hacsak nem rendelkezel egy igen ritka varázslattal...). Sacrifice: az áldozatok legtöbbször valamilyen permanens fenntartásának vagy egy spell létrehozásának a feltételei. A feláldozott permanens egyenesen a tulajdonosának a temetőjébe kerül. Successfully cast: az a spell, mely sikeresen megvalósult. Summoning sickness: másnéven idézési betegség. Ez a kór sújtja azokat a lényeket, melyek a köröd elején nem voltak az irányításod alatt, hacsak a lap nem rendelkezik másképp. Ezek a kreatúrák nem támadhatnak és nem használhatják forgatáshoz kötött speciális képességeiket sem. Target: az irányított varázslat vagy effekt célpontja. Token: hasonlóan a counter-hez, egy a játékba hozott permanenst szimbolizáló tárgy. Lehet ez artifact, creature, stb. erről mindig az adott lap tartalmaz infokat. Mindenesetre ezeknél már nem árt olyan dolgokat használni, melyen jól megkülönböztethető, hogy ha pl. elfordul.



Ennyit erre a hónapra lexikális tudásotok bővítésére. Búcsúzóul köszönöm a leveleiteket, ígérem igyekszem válaszolni. Pár napja volt szerencsém kártyázni egy olyan sráccal, aki a PC Guru hasábjain „fertőződött" meg, s ez megerősítette bennem azt az illúzót, hogy talán nem írok hiába... Folyt.köv.

Lily

JÁTÉK!

A kérdés csupán ennyi:
A havas területlapok (pl. Snow covered forest) milyen típusnak számítanak: basic vagy special land-nek?
Megfejtéseiteket várom a PC GURU postacímére (kártya-rovat). A helyes megfejtők között Magic the Gathering alappaklikat sorsolunk ki!

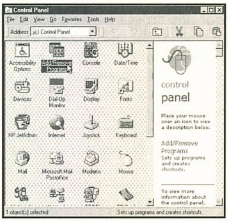
Ehavi támogatónk a Camelot volt. A Camelotban nem csak kártyákat, hanem képregényeket, könyveket és táblás stratégiai játékokat is vásárolhatsz! A bolt címe: 1094 Bp. IX. Ferenc krt. 33. Tel: 215-9035.

Internet

MS Internet Explorer 4.0

Nem olyan régen már írtunk arról, hogy generáció váltás várható a browser programok piacán, egyik előző számunkban röviden bemutattuk a Netscape Communicator program csomag tagjait, a mostani számban – hogy ne vádolhasson senki részre hajlással a másik részről – a Microsoft Internet Explorer 4.0 által biztosított lehetőségeket vizsgáljuk meg.

Még mielőtt megnéznénk a programot már olvashattunk róla véleményeket pl. az Interneten – és ennek kapcsán már előre felmerült néhány kérdés az újdonságok iránt

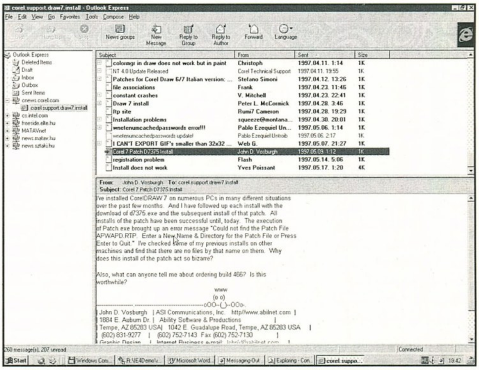


fogékonyakban – miután az Internet Explorer 2.0, ill. 3.0-ban az elmúlt hónapban több biztonsági hiányosságot találtak, sőt a Microsoft Internet Information Server-ében is súlyos hibákra bukkantak a felhasználók. Ezekután némileg kérdéses, hogy egy annyira az operációs rendszerrel egybe épülő programnak, mint amilyennek az Internet Explorer 4.0-t ígérik, milyenek lesznek az ilyen irányú jellemzői. Talán majd a n. hibajavítás után egy kicsit megnyugodhatunk, ha a legfontosabb és súlyosabb hibákat kijavították.

Tehát az első lépés a telepítés: hát mindenesetre azt elmondhatjuk a Explorerről, hogy egyre nagyobb lesz, az angol változat esetében a Win95/NT változat közös telepítő készlete 69 MB-ot foglal el, és a telepítés után alaposan csökken a szabad hely a hard disken. Ehhez mindössze egy további adalék, hogy jó sokáig tart a teljes telepítés, egy ebédre is jut idő alatta. És amikor az újra indítás után elindul a gép némi lelki erő kell a teljesen átrendezett munkaasztal megtekintéséhez. A fekete színű háttér szerencsére egyszerűen eltávolítható.

Az ismerkedés tapasztalhatjuk, hogy nem csak az Explorer változott meg, hanem – mivel a rendszerrel történő integrációt választottuk a telepítés során – az egész rendszer. Ez már önmagában is érdekes dolgokat rejt: attól kezdve, hogy a Start Menu felirata IE Preview Release-ra változott, az Explorer háttér tapétáján stb. keresztül, addig, hogy egyes gombok szövege és egyes rendszerüzenetek is magyarra változtak. Ez utóbbi pedig nekem nem volt kívánságom (nem azért használok angol nyelvű rendszert, hogy egy köcsög program „félmagyar"-t csináljon belőle, ha magyarra vágynék, akkor magyar szoftvereket használnék), szóval egyből rossz lett a program megítélése, az összes többi újítás sem volt képes kompenzálni. Pedig azokból is akad néhány.

A legfőbb újdonságok a HTML köré csoportosulnak: a Microsoft browser-e támogatja a dinamikus HTML-nek elnevezett HTML bővítéseket, melyek olyan dolgokat tesznek lehetővé, mint a dinamikus stílusok, dinamikus tartalom, pozicionálás (x y koordináta szerint és z síkon), adatok kezelési funkciók, multimédia vezérlők.



Megváltozott a korábban Intetrnet Mail and News néven hívott levelező és hírolvasó program is. Az új programrész az Outlook Express névre hallgat. Ez végre jól kezeli a betű készleteket, mert aki a 3.0-3.02 Internet Explorer verziókkal próbálkozott NT alatt, az igencsak nehezen olvasta el a levelek subject-jét (Win 95 alatt nem volt ilyen gond). Már a korábbi változat is támogatta a HMTL formátumú levelek olvasását, most azonban egyszerűen küldhetünk is ilyet: egyszerűen átválthatunk HTML szerkesztésre – ha olyan a kedvünk. A hírolvasó rész is javult – végre megmutatja a befűzött képeket (na még nem mindegyiket), bár még képet menteni csak körülményesen lehet, és a befűzött szöveg file-et csak gemkapoccsal tudja megjeleníteni – azért biztatók a jelek. Egyszerűbbé vált az on-line / off-line üzemmód váltása is, s ezek mellett maga a program gyorsabb mint a Netscape Communicator-ban levő hasonló funkciókat is ellátó Collabra. Az Inbox rész a lehetőségeit nehezen mutatja meg, Dr. Watson-nal hamar megismerkedhetünk, ha a hírolvasó felöl közelítünk. Szerencsére azért megéri a próbálkozás, hogy levél olvasásra használjuk a Mail részt mert végre(!) támogatja a multi POP funkciót, azaz ha valakinek több helyen van postafiókja egy mozdulattal az összesből összeszedheti a leveleket. Mivel több news server és több levelező server használatát támogatja a program, létrehoztak egy Internet Accounts funkciót, melyből ezek egyszerűen áttekinthetők, menedzselhetők.

Nem lenne teljes a programcsomag rövid ismertetése sem, ha egy szót sem ejtenénk a NetMeeting-ről, mely szintén nagy korú lett, immár megjelent a végleges 2.0-s változata is. Az új változatban már vannak video konferencia támogató funkciók, és bővültek az audio részekkel kapcsolatos dolgok is. Emellett megmaradt az összes eddigi funkció és immár NT-re is elkészítették a NetMetting-et.

(JOCO)

@X Alarmix
ALARMIX Hungary
Tel.: 319 5065
06 30 420 010
Fax: 319 1045
E-mail: sales@alarmix.net

Mail:	6.630/év	csak levelezés	Bagoly:	1.900/hó	naponta 2-7-ig
Minimum I.:	1.900/hó	napi 40 perc	Korlátlan:	4.800/hó	0-24-ig
Minimum II.:	1.900/hó	havi 10 óra	Családi:	900/hó	korlátlan, 4 e-mail
Minimum III.:	2.900/hó	havi 20 óra	Vállalkozó:	7.800/hó	korlátlan,4 email,Web
Üzleti:	3.500/hó	naponta 8-20-ig	ISDN:	16.000/hó	korlátlan hozzáférés

Béreltvonal, WWW szerver bérlet...
Egész éves előfizetés esetén 15%,-
Féléves előfizetés esetén 7%
KEDVEZMÉNYT ADUNK.
Két hét ingyenes próbaidő.
Új ügyfelek toborzásakor jelentős kedvezmények.
Jelentkezési lehetőség a város több pontján.

Tapasztalataim

Tesztelünk, aztán jól meglepődünk.

A mai cikkben a megszokottakhoz hasonlóan először jön a kérdezz-felelek játék, aztán áttérünk az érdekesebb témákra. Ami a kérdéseket illeti, ezúton is megkérlek benneteket, hogy kíméljük meg egymást az ilyen, és ehhez hasonló kérdésektől:

OS2-re installált Windows 3.1-et upgradeltem Windows95-re, és a Quake 1280x1024-es felbontásban DOS ablakból futtatva a 3D gyorsítókártyám nagyon leveszi a monitor fényerejét. Rengeteg ehhez hasonló okosságot bírnak egyesek kérdezni, na most én ehhez nem értek, ezzel inkább a Csongort keressétek meg. Marhára fog örülni, esetleg a Brazil is tud segíteni. Remény azért van. Na, akkor most jöjjenek a kérdések.

KÉRDÉS

Az SGS Thompson P166+ -t csak 2x órajellel lehet meghajtani?

Ugyanis az alaplapom vége 66 MHz. (Soyo 5TF5). A proci meg a régi típus (3.52 V).

Bye, Csacsa.

VÁLASZ

Igen, csak 2x66, azaz 133MHz a lehetőséged. Ez nagy kár, mert a Cyrix 166-osok nagyon nagy része megy 2x75MHz-en, ami a 200+-nak felel meg, és nem rossz. De viszont ehhez olyan alaplap is kell, amelyik támogatja a 75MHz-et.

KÉRDÉS

Helló Old Man!

A rovatod nagyon jó, már a kezdetek óta mindig olvasom. Lenne egy kérdésem:

Nemrég vettem egy Hercules Dynamite 128/Video 4 MB rammal. Már kipróbáltuk több gépben is, de egyikben sem működött jól a saját driver-ével. Mindig lefagyott, játékoknál elcsúsztatta a képet stb...

A legjobban az fájt, mikor a Red Alert-tel is ezt csinálta. Ekkor elvittem a boltba ahol vettem és kicseréltettem egy ugyanilyenre. Az új kártya ugyanezt csinálta minden gépben. Ekkor kipróbáltam egy ET4000-es driverével és azzal jól ment, csak épp nem használta ki a kártyát. Majd elfelejtettem, csak WINDOWS '95 alatt vannak gondok.

A kérdés: Mit lehetne csinálni vele, vagy talán nem lenne egy másik drivered hozzá, mert ha jól tudom, neked is ilyen kártyád van.

Előre is köszönöm.

Sohár Róbert, Szeged

VÁLASZ

Azt hiszem, az elsők között voltam az országban, akinek Hercules 128 vidokártyája volt. Úgy '96 tavaszán-nyarán jutottam hozzá, de sem azelőtt, sem azóta semmilyen gondom sem volt vele. Különféle kétes cégek hoznak forgalomba Tseng 6000-es chippel szerelt kártyákat, ezeknek a Herculeshez semmi köze sincsen, mégha úgy árulják is!! De tegyük fel, neked eredeti van, rajta a Hercules 128 felirattal.

Próbáld meg letölteni a http://www.hercules.com site-ról a legújabb drivereket, valamint a DirectX legújabb verzióját. Ezt egyébként ajánlom mindenkinek, akár van gondja a kártyával, akár nincs. Az eredeti Hercules driverek a gagyi kártyákkal nem működnek! Először állítsd vissza Win95-öt a standard VGA-ra, majd utána installáld fel az új drivereket.

KÉRDÉS

HELLO ÖREG EMBER!

Tényleg hány éves vagy?

Én 24 vagyok, a gépem asusp55t2p2+200MMX+64M EDORAM stb. A nevem Sándor Péter, ma írtam neked levelet, remélem megkaptad. Ha igen, válaszolj rá légyszíves.

A problémám a következő bár ezzel te is gonban voltál. Az MMX nem akar 250-en megindulni, pedig kéne nekije...

Másik. Miért nincs 3.5-szörözés a 200 MMX -ben -ezt te írtad az egyik régebbi GURU-ban vagy ha van, akkor hogyan? Nekem ha 1.5xre rakom pl.:1.5x75 az nálam 180 ez 2.5x 75 -tel egyenlő. Ne hidd, hogy rosszul írtam, tényleg így volt.

MIÉRT, NEM TUDOM!!!

Tanácsaidat elfogadom ha válaszolsz (aminek nagyon örülnék)

köszi

spgth@dunanet.hu

VÁLASZ

Az életkorom titok! (Egyébként 50 éves vén hülye vagyok.) Ami az MMX-et illeti, igazad van, tévedtem, mert csak a 233MHz-től fölfelé fogja tudni a 3.5-szerezést az 1.5-szörözés helyett. Miután az Intel nem támogatja a 66MHz feletti buszfrekvenciákat, világos, hogy 3.5x66=233MHz-cel. 3x75, azaz 225MHz-en mennie kell, a core feszültséget állítsd 3.2V-ra. A 250MHz-et már csak a válogatott példányok tudják.

KÉRDÉS

Először is üdv neked!

Kicsit meglepődtem amikor az újság hasábjain viszontláttam írasomat. Tulajdonképpen örültem neki, csak hát az ember meglepődik ha ilyet lát. Szóval most felmerült egy másik kérdés, amire szeretnék választ kapni. Nos!

Épp tallózgattam a cégek árlistái között, amikor egy pillanatra megálltam és értetlenül néztem. Azt láttam, hogy SDRAM 12ns.

Na már most nem tudom, hogy ez elírás, vagy tényleg ilyen gyors elérésű a memória. És ha igen, akkor milyen alaplap kezeli ezt le? Hallottam már verziókat, hogy a tx-es alaplapok tudják ezt. Nos tőled szeretném megtudni, hogy hogy is vannak a fent említett dolgok. És még egy fontos dolog. Az egyik régebbi számban láttam egy rovatot, amelyben egy web-címről beszéltetek, ahol a különféle alaplapok és hasonló dolgok típus szerint és tulajdonság szerint fent vannak. Na már most lehet hogy véletlen, de sehol se találtam ezt a címet az újság hasábjain. Persze lehet, hogy vak vagyok. Esetleg elküldenéd nekem ezt a címet?

Előre is köszönöm fáradozásodat.

Köszönettel:

Fertaly Szabolcs

VÁLASZ

Bizony, nagy öröm, ha az ember saját nevét láthatja nyomtatásban! És ezt kinek köszönheted, na kinek???? Most pedig beszéljünk a kérdésedről. Ne aggódj, jó a szemed, az SDRAM valóban 12ns gyorsaságú. Ez gyakorlatilag cache-szintű. Ezt a típusú ramot a VX chipsetes alaplapok kezdték először kezelni, a HX chipsetes nem tudja. A TX sorozatból mindegyik kezeli. Nekem most egy Asus TX97 típusú alaplapom van, ezen már csak ilyen foglalatok vannak. Erről később még lesz szó. Ami a címeket illeti, a legjobb a **http://www.sysdoc.pair.com**, ezt egy Dr.Thomas Pabst nevezetű úriember szerkeszti, és megfelelő angol nyelvtudással rendkívül sok hasznos információhoz lehet jutni. Egyébként az SDRAM a Synchronous Dynamic Random Access Memory rövidítése. Míg a sima EDO ram adatátvitele max. 264MB másodpercenként, addig az SDRAM 528 MB/sec-et tud.

Most pedig kezdjük el a tulajdonképpeni érdemi munkát.

Mint tudjuk, az Intel a Klamath, újabb nevén a Pentium Pro II. típusú processzorának hivatalos bemutatóját május elején tartotta. Ez tulajdonképpen nekünk nem is lenne olyan fontos, ha ... május 8-án a Macroda Kft. műszaki vezetője fel nem ajánlotta volna – mivel 10 éves

fia megszállott PC GURU olvasó – hogy tekintettel eddigi munkásságomra, tegyem meg azt a szívességet, hogy letesztelem a frissen beszerzett Intel Pentium II alapú számiítógépét. Kértem némi gondolkodási időt – az embernek legyen tartása –, és mintegy 3 tizedmásodperces habozás után hagytam magam rábeszélni. Kikötésem csupán az volt, hogy bármi is legyen a személyes véleményem, Macroda ide, Intel oda, Asus – az alaplap gyártója – amoda, én bizony megírom a véleményemet, bármilyen fájó is lehet az. Az is lesz. Nos, a gép lelke egy Pentium Pro II, alapban 266MHz-es proci, amelyik 300MHz-en ketyeg, MMX utasításkészlettel. Jól bírja a tuningot, semmi gondot nem tapasztaltam. Az alaplap egy Asus gyártmány, melybe a műanyag házba tokozott processzoregységet bele kell dugni, úgy valahogy, mint ahogy a régebbi Pentium alaplapokba kellett a külön burst cache egységet. Ellentétben a Pentium Pro első kiadásával, melybe bele volt integrálva a külső cache is, itt ez a processzorkártyára került. Ez az a bizonyos Slot One, mely az Intel szabadalma.

A gépben különben egy kellemes 2.5Gb-os Quantum hdd, egy 8-szoros Mitsumi CD-rom – már nem olyan kellemes –, 32Mb EDO-ram, valamint egy ATI Rage 64 videokártya található. Ezt természetesen azonnal kicseréltem egy Hercules 128-ra. Az első meglepetés akkor ért, amikor az alaplapleírásban csupán 60, és 66MHz-es órajel szerepelt.

Végül is a 266, és a 300 is osztható hárommal, ez igaz, dehát legalább azt a nyomorult 75MHz-et beletehették volna, nagyon ráférne szegényre...

Most pedig beszéljünk az elért eredményekről. Ja, a cucc ára monitor nélkül 600.000,-Ft. Az egész szajrét úgy teszteltem, ahogy egy rendes Gurushoz illik. Nem telepítettem Windows NT-t, pedig lehet, hogy kellett volna. Dos és Windows 95 alatt becsületesen végignyomtam a teszteket. A processzor 4.5x66MHz-en járt. Ezeket most megosztom Veletek:

DOS alatt

Landmark 2.0: CPU 1897
FPU 5146 /brutális/
VIDEO 16.948 /siralmas/

3DBench: 250

Performance test: 126 /a régebbi Pentium Pro=100/

Chris3DBench: SVGA 44.6 f/sec, score 74.3

Windows 95 alatt

Intel Media Benchmark: 364 /Pentium 225MHz=187, Pentium 200MMX 225MHz=265/

Wintach V1.2 640x480, True Color: 269 /Pentium 200 225MHz=420/

Xing MpegPlayer 640x480, True Color: kicsi 75.3, full screen 75.0 /Pentium 225Mhz kicsi 73, full screen 72/

Ziff-Davis CPU speed:	1093
PPro 200Mhz	802
K6-200	709
Pentium 200	491

Hát ennyi. Ez a gép nem nekünk készült. Lehet, hogy teljes 32 bites operációs rendszerben király, dehát a Win95 egy része is az. Nem futtattam különféle Winstones 97, Business Winstones 97 teszteket, de olvastam róluk. Az elvégzett tesztek eredményei szerint kb. 35-40%-kal jobb, mint egy Intel Pentium MMX 200. A régebbi Pentium Pro híresen rossz volt DOS és egyéb nem teljesen 32 bites operációs rendszer alatt, de ezt valamennyire kompenzálta az iszonyúan gyors beleintegrált 256-512 Kb cache, amelyik a proci sebességével futott.

A Pentium Pro II esetében, mint ezt már említettem, ez a cache a procin kívülre került, tehát nem a processzor sebességével, hanem annak csak a felével ketyeg. Gyakorlatilag tehát elmondható, hogy gyorsasága a felére csökkent le. Igaz ugyan, hogy az Asus alaplap chipset-je az ősrégi Intel Natoma, ez teljesítményben kb. azonos a klasszikus Pentiumokhoz készült FX-es alaplapokkal. Valamit hallani az Intel tájékáról, hogy készül valamiféle új chipset, alaplap is talán, amelyik tartalmazni fogja az AGP-t /Advanced Garphic Port/. Meg nem erősített források szerint szeptember körül várható az új, 440LX chipset, de az AGP-ről nincs biztos hír. Lehet, hogy a proci bika, mértem egy-két brutális memóriasebességet /CPU-ache=2Gb/sec fölött/, de egészében véve elszomorító. Pusztán akadémikus fejtegetésbe bocsátkozva el lehet mondani, hogy ezen az úton nem érdemes járni.

Ha nem történik változás, akkor az út mostantól háromfelé vezet. Az Intel az MMX sorozatot a 300MHz-es példánnyal jövő januárban befejezi. Az AMD viszont előrukkolt a nagyágyúval, a K6 sorozattal, amelyik jelenleg már kapható 166, 200, és 233MHz-es változatban. Ez igazi, nekünk való játékprocinak tűnik. A Cyrix is nyomul az M2-vel, ennek hivatalos bemutatója június elején lesz. Hírek szerint alacsonyabb órajelekkel fog menni mint az AMD, 2x32Kb belső cache, Pentium MMX-szel azonos tápfeszültség igény, ellentétben az AMD-vel, amelyik core-feszültségnek 3.2V-ot kér.

Fentiek mindegyike belegyömöszölhető a jelenlegi alaplapon található Socket 7 foglalatba, egyetlen feltétel, hogy az alaplap tudja fogadni az MMX-es procikat, azaz rendelkezzen dupla tápfeszültséggel. Nem kell új alaplap, Socket One, stb.

Most pedig elmesélem Nektek az új alaplapomat. Úgy hívják, hogy Asus TX97. Ez egy meglehetősen új darab, most jött ki, márciusban. Az új Intel TX chipset található rajta, valamint egy csomó érdekes dolog. Ez, mint fentebb emliítettem, csak SDRAM-ot fogad, azt viszont nagyon szereti. Iszonyú gyors és baromi stabil. Létezik a TX97-E változata is, melybe normál 36 bites ramot is lehet tenni, de ezzel már közel sem olyan gyors. Elmondható tehát, hogy a ramok terén is kezd rend lenni, szerintem az SDRAM lesz a végállomás. Tud még egy csomó okosságot, például a Western Digital által kifejlesztett UltraDma/33-at, ami baromi gyors wincsikezelést eredményez.

Kapcsolóüzemű tápegysége van, figyeli a processzor, valamint az alaplap hőmérsékletét, az alaplapra bejövő tápfeszültségeket, valamint ha eredeti Asus processzorhűtést alkalmaz az ember, márpedig miért ne alkalmazna, akkor még a ventillátor fordulatszámát is elmeséli. Csak egyet nem tud. Remélem egyelőre. A 83MHz-et. Azt nem tudja a rohadék. Körülnéztem, tesztelgettem, és rájöttem arra, hogy ez bizony tudja a 83MHz-et, lehet, hogy még többet is, de szerintem bioszból letiltotta az Asus. Ennek több oka lehet. Elsőként, azt hiszem, hogy az Intel nyomására történhetett ez, mert az AMD K6 nagyon tuningbarát, mint hírlik, ellentétben az Intel MMX-szel. Na most hogy néz az ki, hogy valaki esetleg picit megizzaszt egy K6-233-at mondjuk 3.5x83MHz-en? Számoljátok ki gyorsan, mennyi is az? És mindezt olcsóbban, mint egy MMX 200-as Pentium!! Namostan a másik oldal az a piaci oldal.

Ha az Asus köti az ebet a karóhoz, akkor a vásárló megveszi az AOpen, esetleg az Abit TX-es alaplapját, amelyek már helyből tudják a 83MHz-et is. Nem irigylem szegény Asust, de ha nem hoz ki egy biosz-upgradet, akkor bizony én is hűtlen leszek hozzá!!! Látom, ahogy abból a szép, húzott szemükből most elkezdett potyogni a könny...

Egyébként az alaplap tényleg nagyon jó, eddig a legjobb ami a kezemben volt. Pedig volt egy pár. Persze, nem olcsó. És csak SDRAM, ami szintén nem olcsó. Más. Van nekem egy régi jó barátom, aki szintén nem normális. Nos, ez a Laci gyerek fogta magát, és mint az állat, nagy nehezen beszerzett egy szolíd, kisportolt, jó családból való Pentium MMX 233-at. Ezt persze simán felhúzta 3x83, azaz 250MHz-re, ami igen rendes dolog. Nagyon szépen dolgozik a gépe, ha valakit érdekel, és miért is ne érdekelne, akkor néhány teszteredményt itten közlök:

	Intel P200 3x75=225MHz	Intel PMMX 200 3x75=225MHz	Intel PMMX 233 3x83=249MHz
Screamer VGA-SVGA	78-83	85-78	93-89
F1GP2			
aut.frame	14	16	18.2
manu.frame	17	19.6	21.3
Quake 1.rész kezdés	33.2	7.9	41.9

Hát akkor mára talán ennyi elég is lesz, gondosan olvassatok el mindent, lehetőleg többször is, mert mint Lenin már nagyon régen megmondta: az a tiéd, fiam, amit megeszel. Ne rohanjon egyszerre mindenki Klamathot venni, mert a készletek végesek.

Old Man
oldman@mail.elender.hu
http://www.fmki.hu/hardwerem.html

Tes[z]t közelben

ALTEC körkép

Bár ebben a hónapban is nagy volt a kísértés, hogy az utolsó pillanatban megérkezett D3D játékról (Whipeout2027) írjak egy hot news, kénytelen voltam belátni, hogy sajnos a Tesztrovat nem 3D rovatnak indult, sőt a mai napig nem az. (Természetesen dolgozom a probléma megoldásán, bár tisztán látszik, hogy jelenleg mindenre kevés a hely a PC Guruban. Megoldás lenne esetleg, hogy felköltöztetnénk egy jövőbeli 3D rovatot a net-re, csak ott még kevesebben férnének hozzá. Persze azok száma akik rendelkeznek internetes hozzáféréssel napról-napra nő, így mire realizálódna a dolog talán már a látogatottsággal sem lenne gond.)

Szerencsére most kihúzott a mit is írjunk a 20. Tesztrovatba problémámból a Altec Lansing Magyarországi forgalmazója, azzal a nagyszerű ténnyel, hogy megérkeztek hozzájuk a hangfalak 97-es modelljei. Akik figyelemmel kísérik a 72-es oldal beszámolóit azoknak ismerősen csenghet az amerikai illetőségű Altec Lansing év eleji bemutatója. Következzék most egy átfogó ismertető a cég termékeiről, melyben szerepelnek a legújabb modellek mellett a "standard" produktumok is.

A LEGJOBB MEGOLDÁS...

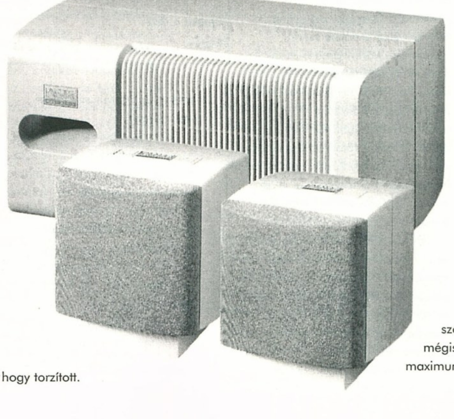
Előbb-utóbb, mindenki aki komolyabb igényeket támaszt a multimédiás felhasználások élvezhetőségével kapcsolatban eljut arra a pontra, hogy beszerez a PC-jéhez egy pár hangfalat. Természetesen az ideális megoldás az lenne ha az otthoni HI-FI erősítőre tudnánk csatlakoztatni a hangkártyát, csak hát ennek számtalan akadálya lehet. Az első pl., hogy nincs ilyenünk. Persze feltételezzük jóindulatúan, hogy manapság minden családban, ahol van lehetőség egy PC megvásárlására, ott akad egy HI-FI torony a polcon. Még ebben az esetben is számtalan jogos oka lehet, hogy inkább a gép mellé helyezhető, kis helyet igénylő, és legfőképpen könnyen rakosgatható speaker-ek mellett döntünk. Ilyenkor jön a nagy dilemma, melyiket is szeressem? (azt hiszem Ernie sokat tudna mesélni a dologról) Pár éve még nem volt nehéz a döntés, hiszen a kínálat nagyon szerény volt. Szerencsére manapság már a legtöbb számítástechnikai boltban kibővült a választék, hiszen jó esetben minden árkategóriában találhatunk nekünk megfelelő hangfalakat. Talán nem nagy merészség azt állítani, hogy az Altec minőség és ár tekintetében is a felsőkategória "győztese".

ACS45

Three Piece Multimedia Audio, hogy egész pontosak legyünk.

Igazából ez volt az a hangfal amit meglátva, szinte rögtön eszembe jutott a Tesztrovat. Természetesen már a doboz méreteiből, illetve a rajta lévő igényes design-ból következtetni lehetett, hogy itt, nem az egyik távol keleti no name gyártó termékével állunk szemben. (persze ez nem azt jelenti, hogy nélkülöznünk kell a made in China feliratot:})

Valahol elterjedt elvárás a hangszórókkal szemben, hogy nagyok legyenek, hiszen ebben az esetben lehet minőségi hang kibocsátást várni tőlük. Erre igyekszik rácáfolni az ACS45 azzal a két apró hangfallal amit a doboz kisebbik részébe csomagoltak. Persze mély hangot ebből nehéz lenne kicsikarni, így a maradék helyet a subwoofer (mélynyomó) foglalja el. (Ez eddig csak az abszolút csúcsmodellek sajátja volt.) Elsőre talán mindenki furcsán nézne a három darabból álló ACS45-re, megkérdőjelezvén, hogy ezek fognak nekem úgy szólni, hogy kiráz a hideg ha elindul a Wipeout 2 demoja. Nos igen, jobb ha szoktatjuk magunkat a gondolathoz, hogy a PowerCube (ez a speaker system neve) ugyancsak hasznos fejlesztés lehetett, hiszen nagyon szépen, és meglehetősen hangosan szól az említett hármas. Mondhatnám úgy is, hogy megdöbbentően hangosan, úgy, hogy ez nem megy a minőség rovására. Gyakori jelenség volt a korábban tesztelt hangfalaknál, hogy ha 5-ös fölé tekertük a hangerőt, élvezhetetlenül betorzítottak. Ilyen itt nem fordult elő, max. hangerő mellett is éppen hogy torzított.

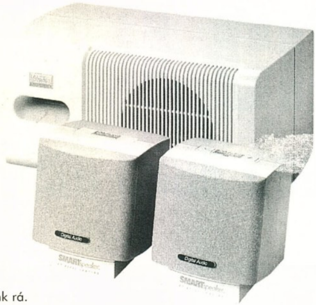


Másik érdekessége a ACS modellnek a hangerő szabályozó, ami úgy lett megoldva, hogy a szokásos tekerőt két gomb váltotta fel. Ezek folyamatos lenyomása mellett lehet fel illetve le kontrolálni a hangerőt. Az egyetlen baj ezzel, hogy nincs róla semmiféle visszajelzés, hogy éppen milyen erősséggel terheljük a hangfalakat. Szerintem ez szinte szükségtelen, csak hát leírom mert volt két ember is a közvetlen közelemben aki kifogásolta ennek hiányát.

Tanulságos lehet megemlítenem, hogy a végső próbát egy zene CD-vel tettük, történetesen a Fire maxival. Ez már csak azért is volt jó összehasonlítás, mert előtte többször meghallgattuk egy Sony HI-FI tornyon, és mondhatni még meglehetősen élt bennünk az a hangzás amit egy komolyabb HI-FI cucc produkált. Nos nem kellet szégyenkeznie a kistestvérnek sem, bár kezdetben érezhetően hiányzott a basszus, némi állítgatás a subwoofer-en, és máris rendben volt a dolog.

Őszintén szólva nekem annak idején nagyon tetszett az Altec egyik régebbi hangfala (ACS53-as), és el is gondolkodtam rajta, hogy vegyek egyet otthonra. Aztán valahogy "belebotlottam" egy viszonylag névtelen kis hangszóróba, ami messze jobban teljesített mint az ismertebb típusok. Az ára is kielégítő volt, így inkább az került a gépem mellé. Ezzel az új modellel viszont nagyon feladta a leckét az Atlec, most épp ott tartok, hogy azt számolgatom hogy is tudnám összeszedni azt a húszon egynéhány ezer Ft-ot ami a vételára lenne. Bár nem szoktunk értékelőt írni csak szavakban, most mégis kivételt teszek, ha öt csillag lenne a maximum, azt hiszem ide négy és fél kerülne.

USB46



Kísérteties hasonlóságot mutat az ACS45-el (advanced változat), azzal a különbséggel, hogy itt már egy digitális speaker system-ről van szó USB technológia szolgáltatással. Sajnos ez a darab éppen nem volt raktáron, így nem is ragozom tovább a dolgot a következő számok valamelyikében mindenképpen visszatérünk rá.

ACS51-52-53

Rájuk utaltam a bevezetőben mint standard modellek, hiszen ez a széria szerepelt már a 96/5-ös számban is. Kezdetben arra gondoltam, hogy ide bevágom a régi cikk egy részét (így mindenki jól jár, az új olvasók is, meg hát én is:}), csak nézegetve a régi kritikát ezt találtam: Az ACS53-as teljesen hasonló kinézetre mint az 52-es, egy magas hangsugárzót viszont kispóroltak belőle, helyette egy subwoofer-el kárpótolhatjuk magunkat. Bár meghallgatnom nem sikerült valószínű, hogy nem jó vétel, hiszen a két dobozban egy közép hangsugárzót helyeztek el, melynek a

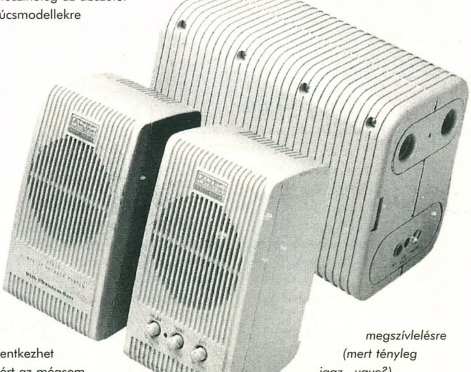
minősége köztudottan hagy némi kívánnivalót maga után, a mélynyomó miatt az ára viszont nyilván megint valahol a csillagos égben lehet. Hmm..időközben egyértelművé vált, hogy a mélynyomó milyen fontos szerepet tölt be, és hogy mennyire nélkülözhetetlen egy proffeszionális speaker rendszerből. Ez tisztán látszik abból is, hogy az újabb modellek már csak ezzel kerülnek forgalomba, így a fejlesztés iránya inkább a közép hangsugárzókra koncentrálódott. Az 53-es tehát nem egy rossz konstrukció, inkább azt mondhatnám, hogy most már érdemesebb a 45-ösre gyűjtögetni, hiszen ez lett az innováció eredménye.

Abszolút alapmodell az ACS51, azok számára akik szeretnék ha szépen és viszonylag hangosan szólna a PC-jük, de lemondanak a szomszédok őrületbe kergetéséről, az elektronikus hangerő változtatásról, kis túlzással a mély hangokról azaz a subwoofer-ről.

Az 52-es lenne az aranyközépút a gondom csak az volt vele, hogy nincs akkora ár különbség a mélynyomós változat (ACS53) és közte, hogy ne spóroljunk inkább a jobbikra.

Persze azt is meg lehet érteni ha valakinek nincsen igénye, vagy szüksége (ez nézőpont kérdése) subwoofer-re, akkor itt a tökéletes megoldás. Nem beszélve arról, hogy ez a modell abszolút intelligensen bővíthető, hiszen lehet rá plusz hangfalakat illetve mélynyomót is csatlakoztatni.

Bár a szándékom ellenére nem sikerült a teljes választék végére érni, igyekeztem azokra a hangfal rendszerekre sort keríteni az első részletben, melyek "tényleg" reálisan számításba jöhetnek egy vásárlás esetén. Mert bár igény valószínűleg az abszolút csúcsmodellekre is



jelentkezhet azért az mégsem tipikus, hogy valaki egy Dolby Surround-os multimédia speakert vegyen otthonra.

Shoebaron (HCS)

Miután Csongy letesztelte a hangszórókat és igen pozitív értékelést adott róla, érdekes kérdés vetődött fel bennem. Vajon hány olyan ember van, aki meg tudja fizetni ezt a minőséget? Vajon hány olyan ember van, aki úgy gondolkodik, hogy még spórol egy kicsit, és később fektet be egy jobb minőségű, de megbízható hangszóróba. Hány embernek kell még megjárnia a mindenféle szuperhangzatos fantázianéven futó, csilivili olcsó, de általában gagyi hangszórókal. Mert ahogyan a mondás szól: az olcsó gagyi termék a szegények adója. Ezt mindenkinek ajánlom megszívlelésre (mert tényleg igaz...ugye?)

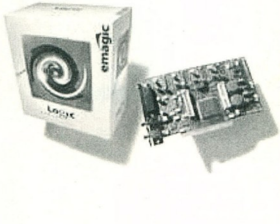
SAKMAN

PC GURU

A tes(z)t rovatunkhoz az anyagot az Pixel Multimédia Kft. és az Atlantis Entertainment biztosította.

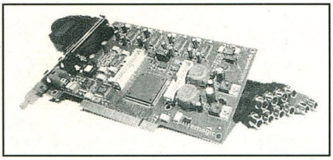
Emagic

Audiowerk8



AUDIOWERK8

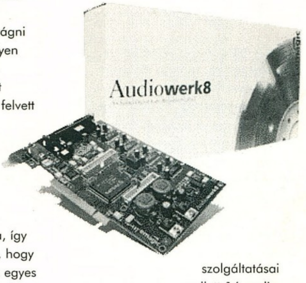
Az Emagic eddig csak a Logic nevet viselő kiváló midi-sequencer-e révén volt ismert a számítógépes zenészek körében, de most egy hangkártyát hozott ki, az Audiowerk8-et. Ez egy MacOS és Windows 95 kompatibilis, PCI-os felvevőkártya, melyen 2 analóg bemenet, 8 független kimenet és egy sztereo digitális I/O van (S/P-DIF). A rajta levő professzionális A/D D/A konverterek 18 bitesek és kiváló hangminőséget nyújtanak. A



kártyához egy újfajta kezelő software-t adnak, mely a Virtual Multitrack Recording (VMR) nevet viseli. A VMR a virtuális hardware felületével egy egészen újszerű ergonomikus design-t valósít meg, így a harddisc recording olyan egyszerű lesz vele, mintha egy 8 sávos felvevőmagnót használnánk. Több felvételt is csinálhatunk egymás után, melyek közül később kiválaszthatjuk a nekünk legjobban tetszőt. A hangsávokon megfelelő helyre rendelhetünk időzítő jeleket (indító és záró), ezek segítségével lehet egyes felvétel-szakaszokat ismételve visszajátszatni, megfelelő helytől kezdve új hanganyagot felvenni, megfelelően időzítve vágni és másolni. Összesen 20 féle ilyen jelző-konfiguráció menthető el, melyek között bármikor át lehet kapcsolni. A nyolc audio-sávra felvett hanganyagot egy elég jól áttekinthető megjelenítőn (fekete háttér előtt kék színnel) mutatja a program-a hullámforma-ábra folyamatosan scrollozik jobbra, így azonnal látható, hogy hol is tartunk az egyes sávokon a felvételben. A VMR program és az Audiowerk8 együtt egy kiváló, házi-felvevő együttest alkotnak.

LOGIC AUDIO ÉS LOGIC AUDIO DISCOVERY

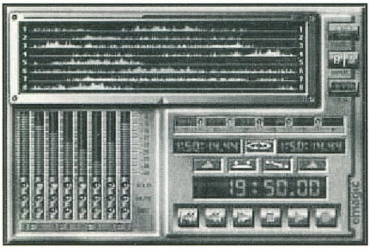
Az Emagic midi-sequencer-ének digitális audio funkciókkal bővített változata a Logic Audio, mely a Cubase Audio mellett elég nagy sikereket ért el. A Logic Audio olcsóbb változata a Logic Audio Discovery, mely a korábbi Micro Logic 2.0-t váltja fel. Ez egy jobb fajta midi-szerkesztő szokásos

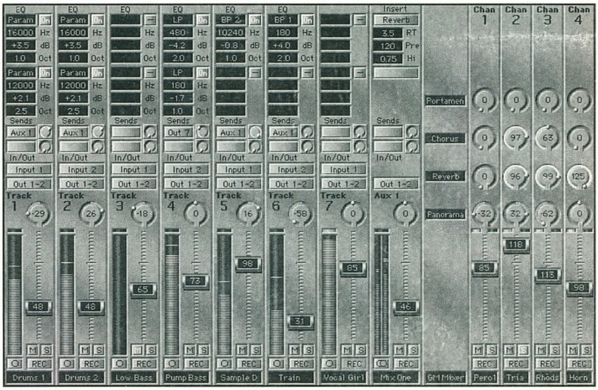


szolgáltatásai mellett 16 audio-track-et tud kezelni az Audiowerk8-cal kombinálva, melyek együttesét hívják Logic Audio System-nek. Újításoknak számítanak a Discovery változatban: valós idejű DSP funkciók, egy beépített sztereo hangmintaszerkesztő és a Time Machine, melynek segítségével time stretching (a hangminta időtartamának változtatása a hangmagasság változása nélkül, azaz tömörítés/nyújtás) és pitch-shifting (hangmagasság-változtatás) végezhető. Akinek még egyéb profi szolgáltatásokra van szüksége, mint pl. valós idejű midi-műveletek és szerkesztő funkciók, azoknak kínálják a Logic Audio-t. Ez az Audiowerk-kel kombinálva már 20 független audio-sávot tud kezelni, és bonyolult, valós idejű DSP funkciókat tud, mint EQ, moduláció, effektek, reverb és másokat.

Az Audiowerk8-hoz később a következő bővítések fognak megjelenni, melyek bővítőkártyák lesznek és az Audiowerk8-on levő csatolóra kell rádugni:

- **16 csatornás bővítés:** a Logic Audio következő változata már egy gépben levő két Audiowerk8 kártyát fog tudni használni, így 16 független analóg kimenetet fog kezelni
- **Digitális kimenet bővítő:** Ez a bővítőkártya további 3 darab sztereo digitális kimenetet szolgáltat
- **Optikai I/O kártya.**





E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

INCREDIBLE HULK

LEVEL 1	10C80B7C7C
LEVEL 2	10C82E5E54
LEVEL 3	80D82E206E
LEVEL 4	00D02702BA

LOST VIKINGS 2

Level Codes

NTRO	1st Level
1STS	2nd
2NDS	3rd
TRSH	4th
SW1M	5th
W0LF	6th
BR4T	7th
K4RN	8th
B0MB	9th
WZRD	10th
BLKS	11th
TLPT	12th
GYSR	13th
B3SV	14th
R3T0	15th
DRNK	16th
Y0VR	17th
0V4L	18th
T1N3	19th
D4RK	20th
H4RD	21st
HRDR	22nd
L0ST	23rd
0B0Y	24th
H0M3	25th
SHCK	26th
TNNL	27th
H3LL	28th
4RGH	29th
B4DD	30th
D4DY	31st (last)

Cheat

CR3D	Credits
CH3T	Dunno :)
W4RP	Ugrás a magasabb szintre
GHST	Láthatatlanság

QUAKE MISSION PACK NO. 1 - SCOURGE OF ARMAGEDDON

Pálya ugrás: map HIPExMy
x az epizód száma, az y pedig a pálya száma
Wetsuit cheat: impulse 200

NEED FOR SPEED 2 PC CODES

A Main-Menu-ben gépelhetjük be:

Járművek

bus	School Bus
vwbug	Volkswagen Beetle
vwfb	Volkswagen Fastback
semi	Truck Cab
miata	Mazda Miata
mercedes	Mercedes-Benz
volvo	Volvo Stationwagon
bmw	BMW
armytruck	Mercedes Unimog Army Truck
snowtruck	Mercedes Unimog Snow Truck
vanagon	Volkswagen Combi Van
jeepyj	Jeep YJ
landcruiser	Toyota Landcruiser
quattro	Audi Quattro
commanche	Commanche Pick-Up Truck

Helyszín

hollywood	Monolithic Studios: Hollywood

Egyéb

slip	Enable Super Slip & Slide Mode
pioneer	Enable Pioneer Engine in All Cars

OUTLAWS

A játékban használható cheat kódok:

olairhead	Fly Mode
olash	Végtelen lőszer
olcds	Super Map Mode
olfps	Display Frame Rate
olgps	Display Player Coordinates
oljackpot	Add Inventory
olpostal	Az összes fegyver és lőszer
olredlite	Megállítja az ellenfeleket
olzip	Teleport

pálya kódok

olhideout, oltown, oltrain, olcanyon, olmills, olsimms, olminer, olcliff, olranch

SHADOW WARRIOR SHAREWARE

Nyomjuk le a T-t és írjuk be a kódokat:

SWCHAN	Isten mód
SWGIMME	Az összes tárgy
SWGREED	Minden cheat él
SWTREKxy	Pálya ugrás (x=episode [0=first], y=level [1 = first])
SWLOC	Display framerate
SWRES	Felbontás váltás
SWSTART	Restart level
SWGHOST	Dlipping mód
SWMAP	Automap
CONFIG	Displays „help config" (?)
QUIT	Quits game
CLEAR	Valamit csinál (?)
SWTRIX	Turn on Bunny Rockets w/ Rocket launcher (#5)
SWNAME	Appears to do nothing (?)
DUMPSOUNDS	„dumped sounds to dbg.foo" kinyomása egy file-ba
SOUND	„help sound"
SWWAVE	Valamit csinál (?)
WINPACHINKO	Lets u win the pachinko game and get an item

TOXIC BUNNY CHEATS

BREED	Új Bunny.
AEIOU	Pénz
WASTE	Throws away all your cannisters.... and then?...
BOING	Ugrás a következő pályára

TIGER SHARK

A játék indítása után nyomjuk le az N betűt és a SPACE-t a kódok begépeléséhez:

HAPPY	Nincs sérülés
BLAST	Végtelen lőszer
EMPTY	Nem lőnek vissza az ellenfelek
AMMO	Super power weapons
FREE	?

CLOCKWISER

Pálya kódok

051.BLAARZAK, 52.KWEENIET,
053.WALDRILK, 054.CHRIETIT,
055.SLISTOPI, 56.DRUIPIDO,
057.PLOGHOIK, 058.GROEZELT,
059.REMMELGK, 060.KROKKULN,
061.ALLEMAFP, 062.KIKELSTO,
063.PARAZAKS, 064.BIBOBATS,
065.PEPODROL, 066.HATSIKOO,
067.PERIDORO, 068.ADROPORI,
069.RUISLIBS, 070.FIDDELEH,
071.FOFOFOFO, 072.PIELEMOS,
073.BIBELEBO, 074.BELLEBEE,
075.FIDELDOM, 076.ZWAZZAZZ,
077.BRAZMRAZ, 078.FLOBBEDO,
079.DIDELDEE, 080.MALLABOO,
081.JITNEFOO, 082.SNITNEDO,
083.RUDOBORO, 084.BOLIBELI,
085.REFKELEN, 086.ZEBEDEBO,
087.BOODJING, 088.KRIKEPIK,
089.DIDODEDO, 090.SCHEBEDO,
091.NITNEJOO, 092.FITNEDOB,
093.LAUWMAUW, 094.VUUAAUMK,
095.VOELBOEL, 096.DUBBELUP,
097.DRIBELDI, 098.DROLZWAK,
099.KWAKSLAB, 100.FLABDRAB,
101.BRILGRAB, 102.PETSETER,
103.EIKELDOB, 104.ZEREVERE,
105.RALAMPIE, 106.RHINOOOO,
107.RUFTGERT, 108.RAMONKEY,
109.METYBABY, 110.ZEBEDEUS

BRAINSTRORM

002 AAWFHRIE, 003 JLCMBVBH,
004 XJUISVSH, 005 EIMGVHMD,
006 WHUZMXVA, 007 DDNAPAUQ,
008 USOFRPYQ, 009 ZGRHCUMW,
010 NOYRIASZ, 011 UTFDXUPW,
012 RHCQHWEH, 013 OYEEGEOM,
014 HEPTTGBB, 015 CUUJPLTM,
016 IVVDCBBF, 017 RFOGJVII,
018 RRXIMHTT, 019 OSKOPWRC,
020 MKCBORCX, 021 VRYHSTMR,
022 EFYJDZHB, 023 CWOSCRAI,
024 XNILXJJM, 025 BWTEXMDX,
026 KFUPCQYO, 027 ILFERZQR,
028 OCTDGWSL, 029 ZEBEAJKJ,
030 CLNLRVOG, 031 JPWPGSOW,
032 JJQULFSV, 033 TXEUGHSL,
034 ZEAFXIWT, 035 ZHKVAGBN,
036 KADSIKOG, 037 DHBSIURO,
038 XAGXRAEE, 039 KKDANTOG,
040 WBMBJRFV, 041 NKBZEBBC,
042 UYCFTZMA, 043 PUXNRZTS,
044 XZTUAJIB, 045 VGWXBXYM,
046 RJKTSIQN, 047 ZCZAQJNQ,
048 VQYMMZGF, 049 LRTAPUME,
050 QBZUWLAF, 051 PWBMYWWS,
052 ZFERVEAV, 053 OMLDUWCP,
054 UFMKNSUI, 055 APHBMFCR,
056 WIHMXSKC, 057 VGAJXWLG,
058 KJQLQTVL, 059 NQIGKSRE,
060 YAIXMNWR, 061 KPDZMDIP,
062 VMDMDIRV, 063 WEETHIGB,
064 XRCRAQPU, 065 EXVQMUTE,
066 JXNWSHPC, 067 IJKOXRTZ,
068 JCKHXGKC, 069 NNNFFKZN,
070 PJJUXRON, 071 YFAZMZFV,
072 CLBZJSWV, 073 KRHWEJKC,
074 ZAECBQHU, 075 DSKMNCYI,
076 YHUWKNHS, 077 ILLZJPSM,
078 EIKMJMBE, 079 ZOLXVPKH,
080 VPHQWGQB

Bear™

LightWave

LightWave 5.5

Ismét itt egy újabb LightWave rovat, s ismét itt egy újabb LightWave verzió, az 5.5-ös. Az utóbbi időben elterjedtek olyan híresztelések, hogy a LW programozói egy újabb projectbe kezdtek, s a továbbiakban hanyagolni fogják kedvenc programunk fejlesztését. Szerencsére a hír kacsának bizonyult, mert mi lehetne hitelesebb cáfolat, mint egy program, aminek a címe ekképp végződik: 5.5.

Mint ahogy azt az ilyen töredék-verzióknál megszokhattuk, a programozók három-négy kisebb hibát kicserélnek két nagyobbra, s ezért az új generációs programért vagyonokat kérnek. Szerencsére a NewTeknél más tendenciát követnek, mert a program valódi változásokon esett át, s mindez upgrade-ként, tehát „olcsón" beszerezhető. De lássuk, mik ezek az újdonságok! (Az igazsághoz hozzátartozik, hogy még nem volt szerencsém személyesen találkozni az LW5.5-tel, de úgy gondolom, hogy a hírek is – főként ha valóban lehet is hinni nekik –, érdekesek lehetnek.)

Ami első látásra feltűnik, az a program felületének jelentős megváltozása. Régebbi felhasználók szemében az új design szörnyűségesnek fog tűnni, de látni fogjuk, hogy ez egy gyalogáldozat volt, amivel végső soron mindenki csak nyer. A gombok színezése mögött sem csak esztétikai okok keresendők, az azonos típusú gömbök azonos színeket kaptak, s így még áttekinthetőbbé vált a felület. A „nem-alaki" panelek pedig gyorsabbá, dinamikusabbá teszik a munkát. Ez utóbbi azt jelenti, hogy az ablakok (panelek) immár mozgathatóak, s a változásokat valós-időben láthatjuk. Megnyithatjuk a statisztika ablakot, s a sarokba helyezve bármikor használhatjuk.

Ha már szóba került ez a szép fogalom (valós-idő), akkor meg kell említeni azt is, hogy a program mostantól támogatja a valós-idejű textúra megjelenítését. A felhasználói felület változtatásának további okait a Layout és a Modeler új megjelenítési módjaiban (OpenGL, Direct3D (az MMX technológia használatával) és QuickDraw) kell keresni. (Bár eddig is lehetőség volt az OpenGL használatára.) A színekhez visszatérve; a megfelelő színek kiválasztását (mind a Layoutban, mind a Modelerben) a rajzprogramokból jól ismert színkerék segíti, és saját ízlésünk szerint definiálhatjuk a program színeit is. Szintén igaz a program mindkét részére, hogy a tárgyakat, képeket - látszólag - párhuzamosan tölthetjük be, várakozás nélkül, s ez szintén kellemesebbé és gyorsabbá teszi a program használatát.

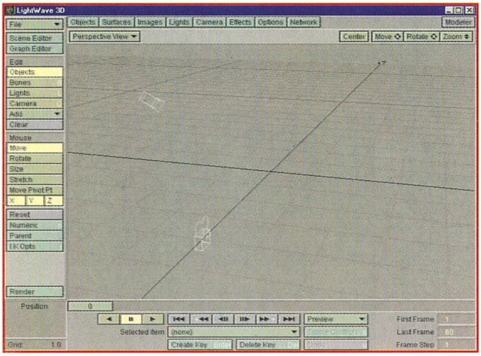
Mielőtt azt hinnénk, hogy a Modelerben és a Layoutban már renderelt minőségben dolgozhatunk, nézzük meg, mit rejteget ebben a témában a LW.

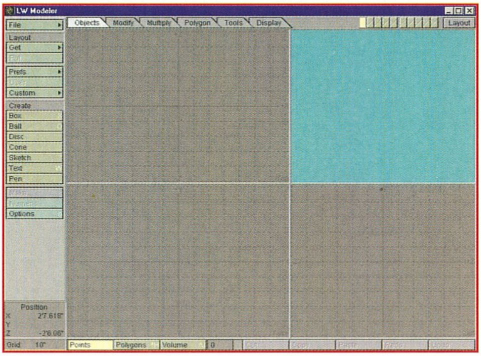
Évekkel ezelőtt a LightWave a Lens Flare-rel magasodott a mezőny fölé, de idővel a többi cég is kifejlesztette ezt a funkciót, s pár hónapja a 3D Studio Max tréfálta meg a konkurenciát a Volumetric Lightinggel. Mostantól a LW-ben sem kell a fényforráshoz kúp (és egyéb) alakú köd-objecteket kapcsolni ahhoz, hogy a poros vagy párás levegőben láthatóvá váljon egy fénysugár. Nem is beszélve arról, hogy eddig lehetetlenség volt a fák lombjain átszűrődő fénynyalábokat animációban szimulálni. A Volumetric Light mellett megtalálható a Volumetric Render opció is, mellyel igazán valósághű ködfelhőket és füstpamacsokat kreálhatunk.

A fényeknél még további érdekességekkel találkozhatunk: lehetőségünk nyílik negatív fényforrások deklarálására, s ezzel gyakorlatilag kivonhatjuk a fényt, vagy a fény színét egy felületről. Ezentúl a raytrace típusú árnyékoknál sem kell eltűrni a kontrasztos éleket, itt is lehetőségünk lesz az ún. „soft-edge shadows" használatára. Ezek mellett még egy újabb típusú fényforrás is, a Linear lightsource is fellelhető, mely a fénycsövek szimulálását szolgálja.

A következő újdonsággal - mely a Super Cel Shader névre hallgat - a rajzfilmkészítőket kívánták elkényeztetni. Ezzel könnyedén lehet kétdimenziós, rajzszerű animációkat készíteni. (Remélhetőleg a - manapság oly népszerű - (és minden tekintetben alacsony színvonalú) japán stílusú rajzfilmek is valamivel pergőbbé válnak. Tehát nem 1-2fps.)

Számomra a legmeglepőbb újdonság az anti-aliasinghoz kapcsolódik. A NewTek állítása szerint sikerült az előző verziókhoz képest az AA - amúgy sem rossz - minőségét a háromszorosára javítani. A sebességre vonatkozó hasonló adatokat még elhiszem, de nem értem, hogyan lehet a minőséget egzaktul mérni. Nem tehetünk mást, mint hiszünk a híreknek, s bízunk benne, hogy nem csak a reklámanyagokban, hanem a





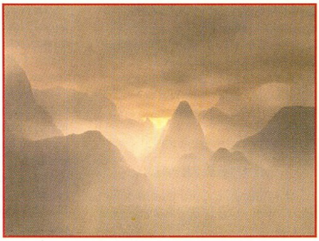
renderelt képeken is jól mutat a 300%-os adat. A másik meglepő dolog a jobb felső sarokban látható Modeler feirat, ami azt sejteti, hogy a Layoutból a Modeler, a Modelerből pedig a Layout meghívható. Ebből pedig az következik, hogy végre lehetőség lesz a Modeler Import/Export funkcióját használni ugyanúgy, mint az AMIGA verzióban. Erről jut eszembe, hogy az Intel és Alpha alapú gépek, PowerMac és Silicon Graphics után hiába kerestem az AMIGA verzióra utaló jeleket.

Most, miután túljutottunk azon, milyen újdonságokat láthatunk az új LightWave által, ideje megemlíteni, milyeneket nem. Nem kell megijedni, egyetlen jól megszokott funkció sem veszett el, „csak" gazdagabbak lettünk egy lehetőséggel. A Layout ablaka után már render-rutin elől is eltüntethetünk tárgyakat, mert

ugyebár hiába a csodaszép Layout, egy animáció problémásabb részleteiről (pl.: egy ütközésről) csak a végleges minőségben leszámoltatott fázisok tudnak megnyugtató képet adni, s ilyenkor hasznos lehet, ha csak ez éppen érdekes részleteket látjuk.

A hírek szerint mind a két textúra-típus (képek és matematikai textúrák) animálhatóvá váltak, ugyanúgy átméretezhetjük, mozgathatjuk vagy éppen forgathatjuk, mint bármely tárgyat. Igen, végre a forgatás is lehetséges.

Mindezek ismeretében nem alaptalan a gyanú, hogy el kell kezdeni a spórolást egy 400Mhz-es processzorra. Nem hiszem, hogy sokakat megnyugtat a NewTek azon ígérete, miszerint támogatja többprocesszoros rendszereket, s felesleges – a gyorsítás végett – RAMba ölni megtakarított pénzünket, jobban tesszük, ha veszünk néhány procit. Ha



megfogadjuk a NewTek ajánlatát (64Mb RAM), akkor valóban már csak néhány gyors proci fog hiányozni az életünkből. Viszont, ha csak egyetlenegy lassan dolgozó processzor végzi gépünk mélyén a számításokat, akkor vigasztaló lehet az a hír, miszerint az inverz kinematika sebessége megközelítőleg az ötszörösére növekedett, s emellett pontosabb is lett.

A NewTeknél iszonyatosan értenek az ütemezéshez. Amikor találok egy bosszantó hibát, vagy úgy gondolom, hogy az adott feladat LightWave-vel megoldhatatlan, s éppen egy másik programhoz nyúlnék, akkor azonnal megjelenik egy újabb verzió. Remélem, ez most is így lesz, mert kb. egy hete, egy hajnali időpontban arra ébredtem, hogy felhívott egy - akkor még - ismeretlen srác, s egy olyan bugot említett, amely azóta is álmatlanságot okoz időnként. A probléma a következő: Ha egy fénytörő tárgyba egy másik transzparens (de 1-es refrekciójú), tárgyat helyezünk – tehát egy petróleumlámpát és a benne lobogó lángot kell elképzelni –, akkor a tűznek is (az 1-es index ellenére!) lesz fénytörése. Ezáltal a tűz kontúros éleket kap, és csak a helyenként megmaradó színében őrzi meg az eredeti jellegét. Ha Volumetric Lighttal ezt nem lehet megoldani, akkor a probléma továbbra is adott, s ha valaki tud rá egy megoldást, akkor kérem, ossza meg velem a tudását.

Ezzel a felsorolás-szerű ismertetővel már el is érkeztünk a lap aljára, pedig még így is kimarad jó néhány apróság, érdekesség. Sebaj, majd a következő hónapban...

GABRIEL

Hello mindenki. Azonnal fejezzétek be a levrov olvasását, hiszen két perc múlva tábor és ha belefeledkeztek az olvasásba, akkor még a végén nem tudtok rendesen becsomagolni és majd jól otthon hagytok valami rémségesen fontosat. Aki nem jön táborba az persze olvashat tovább pakolás nélkül is. Aki meg már a csomagjain üldögélve olvassa az újságot az írjon be magának egy piros pontot, veregesse meg a saját vállát és jóleső érzéssel gondoljon arra, hogy mire befejezi az olvasást éppen lekési a vonatot. Nem is húzom tovább az időt, kalandra fel. Pontosabban előbb egy kis levrov.

A VILÁG ÉS AZ Ő DOLGAI

Tisztelt szerkesztőség! Idős nyugdíjas vagyok kis jövedelemmel. Van egy 386-os PC-m 10 éve. Ez minden szórakozásom. Két éve egy CD lejátszó került a gépbe. Nehezen jutottam programokhoz, éppen ezért nagy örömömre szolgált amikor az Önök első CD Guru magazinja megjelent. Minden hónapban, illetve ahogy megjelenik kigazdálkodjuk az árát és megvesszük. Minden példányuk megvan. Eddig a '96-os évben megjelent példányok sok örömet okoztak. A 97/1-2-es azonban nagyon elszomorított, mert a programok majdnem mind Windwos 95-ös rendszeren mennek. Ezek részünkre használhatatlanok, mert sem gépemet tovább fejleszteni, sem a 95-ös programot 130 megás wincsire feltenni nem lehet. Kérem tisztelettel önöket, szíveskedjenek válaszolni, hogy a jövőben is ez a tendencia, hogy átállnak a Win95-re vagy lesz-e nekünk való program is a lemezükön. A nyugdíjamból (17.000 Ft) nem tudok úgy vásárolni, hogy ne tudjam használni a megvásárolt lemezt. Itt Solymáron és Hidegkúton a baráti körben 14-en vannak és csak egy 486-os gép van, a többi mind 386-os. Ők is a Gurut vásárolják. Elnézést, hogy soraimmal zavartam és várom tisztelettel válaszukat, melyet előre is köszönök.

Benyáts Ernő, Solymár

Sajnos sok jót nem tudok mondani, és ez bizony nem rajtunk múlik. A világon ugyanis a PC szoftverek, pontosabban a Windows és DOS programok készítői szerint (tisztelet a kivételnek) nincs rossz program csak lassú gép, aki tehát valamit használni akar az vegye meg hozzá a szükséges hardvert. Ez sokkal kényelmesebb megoldás részükre, mint korrekten megcsinálni valamit. Bár lássuk be, a mai igényeket kielégíteni képes szoftverek 386-os gépeken valóban nem megvalósíthatóak, legalábbis a legtöbb esetben. Mivel a világon rettenetes módon felgyorsult a számítástechnikában a fejlődés, ez egyben magával hozta a még rettenetes gyorsabb elavulást is. Aki ma meg akar élni, pontosabban keresni akar némi (vagy inkább marha sok) pénzt, az kénytelen az új dolgokhoz igazodni. Nagyon kevesen vannak, akik azokra is gondolnak akik nem követik a fejlődést, sőt, hogy úgy mondjam szinte senki, és hát bizony megtehetik, mert az emberek többsége ha kell, ha nem a gépét tunningolja. A kivételek talán a shareware kategóriában tevékenykedő szerzők legtöbbje, az ő esetükben viszont kevésbé színvonalas a produkció, amit nem igazán vethetünk a szemükre, hiszen ők nem tudnak (legtöbbjük talán nem is akarna) egy program kifejlesztésébe dollárhegyeket beleölni. Összességében azt kell megállapítanunk, hogy az úgymond „professzionális" játék és egyéb program készítők az eldurvult versenyben szinte kénytelenek a legkomolyabb hardver és szoftver adottságokat kihasználni, mégpedig úgy, hogy a fejlesztési időt megpróbálják minél rövidebbre összezsugorítani. Ezért aztán kell is a programoknak a minél erősebb processzor, minél több ram, minél gyorsabb CD és a Windows 95. Ez utóbbi esetében talán többeknek vannak komoly fenntartásai és kételyei, aminek egy része megalapozott (a rendszer nem kellően stabil, mint operációs rendszer sok helyen tragikomikus, stb.), azonban mára rengeteg olyan szolgáltatása van ami vonzóvá teszi a játékprogramok területén is. Többek között ilyen a DirectX, ami szabványos programozási felületet nyújt a hardvereszközök felé, és ezt lehet szidni vagy utálni, de azt mindenképpen el kell ismerni, hogy a programok fejlesztési idejét erősen csökkenti, hiszen nem kell minden kártyával vackolni a programozóknak, hogy menjen a programja rendesen. De a hardverkövetelmény ekkor már sokkal keményebb mint a DOS-os programok esetén, hiszen legelső lépésben ott van mindenek előtt a Win95. És ezt a témát lehetne még bőven tovább fejtegetni, talán a táborban elbeszélgetünk erről egy előadás keretében, itt azonban erre nincs több helyem. Nos, eme lélekemelő kitérő után visszatérve a CD Gurura, csak azt mondhatom, hogy a korongra az kerül fel, ami az adott időszakban megjelenik. Ha a nagyságos szoftverfejlesztő urak holnaputántól csak Win95 programokat fognak gyártani, akkor nincs mese, csak Win95 program lesz a CD-n, ha csak Linux lesz, akkor az, és így tovább. Természetesen ha van választási lehetőség, pontosabban egy programnak van DOS és Win95 változata is, akkor mindkettő, de a DOS-os mindenképpen felkerül a korongra. Ennyit tehetünk, többet sajnos nem. Vigasztalásképpen a hasonló felvetésekre szoktam megemlíteni, hogy ott van a már említett shareware kategória, ami nem egyenlő a gagyi program kategóriával, és ott is lehet szép számmal jó játékokat vagy akármit találni, és a CD Gurun is lehetőség szerint sok van belőle. Hogy őszinte legyek, én például elenyészően kevés úgymond „profi" játékkal szoktam játszani, jobban kedvelem a kisebb, ám ötletesebb, játszhatóbb, hangulatosabb alkotásokat. Ami majdnem mind shareware... *(Brazil, hogy ezt a kis monológot hogy szülted meg az rejtély számomra..., de sajnos igazad van... gratulálok - a törd.)*

MI VAGYUNK A KIRÁLYOK

Nagyon szeretem a PC Gurut és a múlt hónapban meg is rendeltem. Tudom, írtátok, hogy nem szeretitek ha dicsérgetnek benneteket, különösen a levrov oldalain nem, de akkor is jók vagytok. Jól összehangolt munka lehet felétek, ha minden hónapban ilyen jó újságot ki tudtok dobni. Persze egy problémám csak lenne. Írtátok, hogy a Psyg. F1-hez 3Dfx kártya kell. Szóval túl magasak a hardverigények, különösen játékoknál. Jó, tudom, a Red Alert is jobban menne P4000-en 128 Mb Ram-mal, de akkor is. Egyébként meg vagyok elégedve az újsággal, jó játékokat raktok a lemezmellékletre is. Kérlek, rakjatok be a legközelebbi levrovba. Pá! Ui.: Nem azzal vagytok nagyra, hogy az újság felét angolul írjátok le.

Szabó Árpád, Tiszaújváros

A tömegek nyomásának engedve muszáj volt már ismét betennem egy ilyen levelet, mert úgy látszik nem bírjátok elviselni ha nem isteníthettek valakiket. Na jó, nem bánom, legfeljebb Del lesz kicsit borús hangulatban fél percig, az meg nem túl nagy probléma, bár el kell áruljam, titokban azért állati büszke szokott erre lenni. Na szóval erről ennyit, tényleg eszméletlen jók vagyunk, csak sajnos túl szerények. Amit a hardverigényről mondtál az igaz, egyébként is tessék mindenkinek a gépébe a legújabb procit és videokártyákat rakni mert csak. Mellesleg azért írtuk le, hogy az F1-hez 3Dfx kell, mert az kell hozzá, legalábbis ahhoz a változathoz, amihez 3Dfx kell, a többi változathoz nem. Ez világos. Különben meg kezdhettek 3Dfx-re gyűjteni, előbb-utóbb alapkövetelmény lesz a Pentium200MMX és a 64Mega Ram mellé.

APUSKA LEVELE

Üdvözletem a Guru Csapatnak! Jelzem nem vagyok egy levélírós fajta **(Én sem. Brazil)** és fiatal sem, bár öregek sem érzem magam (egy évvel születtem korábban mint a néhai Ayrton Senna). Vidéki is vagyok, ami nem egy utolsó hátrány kis országunkban. A számítógéppel is tavaly nyár óta vagyok testközelben, de azóta szinte minden nap. A kis 586-ost a két iskolás fiamnak (a kisebbik angol-számtech szakos) vettük nem kis lemondások árán, még az öreg Wartburgot is eladtam. **(Pedig azt meg kellett volna tartani, néhány év múlva az összesnek komoly muzeális értéke lesz. Brazil)** *(Rád ez nem igaz!!! - a törd.)* A gépet legtöbbször én használom, a fiúk (a fene se érti) csak játszani akarnak raja, ööö izé, akárcsak az apjuk... Szóval kezdők vagyunk a javából, bár egy-két dolgot már kapizsgálunk.

Aha. Gondolom az egy-két dolog között lehet az is, hogy számítógépet venni a világ egyik legfölöslegesebb dolga, de legalábbis a legköltségesebb szórakozások egyike. Az ember megveszi baromi drágán a már korszerűnek talán nem is mondható masinát, esetleg még drágábban a már majdnem korszerűt, két hétig boldog vele aztán rájön, hogy valamit bővíteni kéne. Szép az élet, daloljunk.

Mint írtam szeretünk játszani, főleg szimulátorokkal, mászkálós-lövöldözős és stratégiai játékokkal. **(Szóval mindennel, ha jól értem, ugye? Brazil)** A CD-s kiadványokat ezért is kezdtük vásárolgatni. A *** nagyon megtetszett az előzetesek, kiegészítések, csalás kódok miatt. Mostanában a lényeg (játékok) eléggé legyengült, de ez a többi CD-s kiadványra is igaz 1-2 kivétellel.(...) A *** tavaly még elég gyenge, főként üres CD-t adott ki (egy elég jó újsággal), de az idén rátettek egy-két lapáttal. (...)

Igaz, ami igaz, tényleg nagyot fejlődött eme utolsónak említett lap, legalábbis a CD tekintetében. Tele is van, jók is vannak rajta, de nem nagyon szoktam átnézni a játék részét, mert leginkább ugyanaz csak általában kevesebb van rajta mint a CD Gurun. Az újság részével kapcsolatban pedig nekem egészen más a meglátásom, ugyanis szerintem kellemesen rövid esetleg hosszú semmitmondó cikkekkel van tele. Bár lehet, hogy ez csak innen nézve és csak nekem tűnik így, de mit tegyek, igen sok éve foglalkozom már ámítástechnikával és zavar a süket duma. Feltéve, hogy nem a levrovról van szó persze.

Utoljára hagytam a PC/CD Gurut, de nem azért mert a legrosszabb lenne, sőt! Ez azonban két különböző dolog, mármint a PC GURU és CD GURU. Az utóbbit ebben az évben mintha nem az a csapat készítené, mint a PC GURUt. Először a CD GURUt láttam meg az újságosnál és nem bántam meg,

hogy megvettem, pedig a legtöbb pénzt kérik érte. Tetszettek a játékdemók, shareware-k, csalások, a turkáló kicsi de jó, az előzetesek, a mozi már nem annyira. (...) Szóval ott tartottam, hogy jó volt (!) a CD Guru. Igen, sajnos csak volt, az ez évi két kiadvány nekem már egyre kevésbé tetszett. Ez azért lehet mert a gépünkön (Am586-133, 16M Ram, 640M vincsi), amin egyébként jól fut a programok kb. 95%-a, nincs rajta az a bizonyos „csoda" oprendszer, amit ezután az egyszerűség kedvéért X-nek nevezek. Ahogy elnézem a képeket, ill. olvasom az X-és játékok és programdinoszauruszok leírásait, kritikáit, hardverkövetelményeit, nem is igen lesz már a gépünkön ez a szuperablak. Talán majd egy jobb gépen, egy jobb oprendszer egy jobb korban, amikor a hétköznapi embereknek is jobban lesz pénze (vagy a gépek, alkatrészek lesznek kevésbé drágák a jövedelmekhez képest) mint most.

Sejtettem én már az elején, hogy valahova ide fogunk kilyukadni a végén. Mondtam én, hogy a PC felesleges pénzkidobás, de legalábbis remek pénztemető. Naszóval, ahogy a dolgok jelenlegi állását elnézem, kezdhetitek eladni a gépet és az árából egy újabb Wartburgot venni amivel átrobogtok ama jobb korba. Egy autóval még mindig kevesebb a bosszúság mint a wakablakokkal. Nem sokkal ezelőtt részletesen leírtam miért is kezd milliónyi program eme szuper rendszer alá születni. Ehhez igazán nem fűznék hozzá semmit. Illetve annyit, hogy valaki megjegyezte, hogy mások CD-in a DOS-os verziók is megjelennek valamelyik programból. Ez tény, de mivel az a helyzet, hogy a DOS verziók ma már általában jóval később jönnek ki mint a wakablakosak és a CD Guru leadás előtt két perccel van lezárva, ezek nemigen kerülhetnek már fel. Mellesleg az általad alkotott X elnevezés nem jó. Unix alatt van egy X Window nevű rendszer, ami igazából csak jellegében és nevében hasonlatos az általunk imádott és égig magasztalt rendszerrel.

Tehát nem tudok mit kezdeni a CD-k (nem csak a CD Guru) kb. 80%-án elterpeszkedő csoda-ablakos programokkal. Nem akarom minősíteni, mert nem tudom milyen ez a tavalyelőtti ablak és az alá írt (szenvedett) programok, de ahogy több irományban is olvasgatom, vannak még vele néminemű gondok. Ti vagytok ennek a legjobb tudói, ha jól sejtem és olvasom a cikkeitekből. (...)

Apuska, alias Vígvári Zoltán

Bocs, itt kivágtam egy nagyobb adag szöveget, de a lényeg azért látszik. Nos, valóban, mi mint a dolgok egyik legjobb tudói elég sokszor elég csúnyákat írunk a wakablakos programokról. De nem lehet elhallgatni, hogy már kezdenek beérni a programok, hogy mást ne is mondjak, itt van például a Red Alert meg Diablo ami még egy olyan konfiggal is szépen játszható mint amilyen neked van. És a sor folytatódik. Nem olyan rég érkezett meg az Xwing vs. Tie Fighter a szerkesztőségbe ami szintén csak wakablakból nézhető és valóban combos gép kell neki, de amit produkál az már valami. Szóval ez van, akinek kellenek az új programok, az vagy ablakozik vagy Wartburgot vesz. Különben pedig annyira nem rossz a wakablak és némi idomítás után használható is. Viszont ez van, ehhez vannak és úgy néz ki leginkább ehhez lesznek leginkább programok, stb, stb, stb. Egyébként a Win95 még hagyján, majd ha kijön a Memphis (sokak által Win97-nek nevezett), akkor lesz itt igazán csak sírás-rívás...

DEMORALIZÁLÁS

Hella Brazil! Gondoltam kanyarítok valami olvasnivalót, hadd legyen mivel kínlódnod... :-) Remélem el tudod olvasni az ékezetes karaktereket is, igen kínos lenne, ha minden ékezetet különfajta karakterekként látnál viszont... **(Nem is került volna bele a levrovba, akármilyen e-mail. Lusta vagyok konvertálgatni, a del billentyű sokkal kézenfekvőbb. Brazil)** Most kellene következnie a papírforma szerinti GURU dicséreteknek, de ez most, ha nem haragszol elmarad. Már '92 óta olvasom, amelyik lap ennyi ideig talpon tud maradni, az már jelent valamit...

Tényleg. Ez azt jelenti, hogy öt éve megy lassan a buli, elfogyasztottunk két kiadványt meg néhány számítógéptípust, kiadtuk az első CD-s lapot, született a Guru mintájára néhány lap meg ilyesmik. És ugyan még mindig nem a PC vagy a CD Guru a legnagyobb példányszámban eladott számtech vagy multimédia vagy mittudomén havilap, de a fejlődésre semmi panasz nem lehet. Pedig a társaság mögött semmilyen komolyabb nemzetközi vagy hasonló gépezet nem áll. De ez egy másik mese.

Két kérdésem lenne + 1 megjegyzésem a levrovval kapcsolatban. A megjegyzés: Ha tényleg annyira unod a levrovot, mint amennyire mondod, akkor miért nem adod át e nemes feladatot valamelyik vállalkozó kedvű szerkesztőnek?? (gondolom, mert nincs ilyen... :-)) **(Nyert. Brazil)** Rengeteg levelet olvashatsz, vannak olyanok, amiket pusztán unalomból irogatnak neked, de vannak olyanok is, melyek – szerintem – tartalmaznak igen normális ötleteket is az újsággal kapcsolatban. A pici gond csak az, hogy te majdnem mindegyik ötletet „lefikázol". Én nem mondom, hogy minden ötlet elfogadható, de sok jó szándékú (vagy annak látszó) levélre adtál igencsak demoralizáló válaszokat... Na mindegy, csak 1 észrevétel. Aztán persze lehet, hogy a 200. levél után én is így cselekednék, de ez 1 más téma :-)

Nem demoralizálok, csak a realitások talaján mérlegelem a lehetőségeket. Egyébiránt az ötleteket és megjegyzéseket tartalmazó leveleket nem dobjuk egyből a kukába és nem nézzük komplett hülyének aki írta, már csak azért is mert ha valaki ilyet ír az azt jelenti, hogy foglalkozik velünk és/vagy még fontosak is vagyunk neki. Ez pedig elég megtisztelő.

Kérdés no.1.: igen nagyon reklámozzátok a GURU tábort, bennem is megfogant a gondolat, hogy esetleg jó lenne „beloggolni", de gondoltam, előbb megkérdezem, hogy milyen társaság szokott ott megjelenni? Mármint, hogy a magamfajta 19 éves srác + a gépe számára is akad-e hely.

Ha sietsz akkor még igen. A társaság pedig meglepően jó szokott lenni, és ez nem a reklám, mindössze a meglepődésem jele. Évről évre döbbenten tapasztalom, hogy a számítógépesek mennyire jól képesek kijönni egymással fél perc ismeretség után. *(Ráadásul nincs korhatár és a 14 éves egyenrangúan beszélget az 56 évessel és viszont, ha számítógépről szól a dolog - a törd.)*

Kérdés no.2.: Szoktál időnként fellógni a DIABLO keretein belül a hálóra? Most nem a konkrét game-ről beszélek (bár az is igen cool), hanem a játék chat mode-járól. Pontosabban a DIABLO RETAIL HUN-1-es csatornáról. Itt szokott összegyűlni ugyanis esténként (éjfél után) kicsiny országunk vállalkozó kedvű kalandorainak egy része. Nagyon jó, sokkal jobb, mint az IRC. Arra szerintem felelőtlenség belógni, mert nem lehet abbahagyni, elbutul tőle az ember, a gép előtt meg e nélkül is túl sokat ülök... A Diablo-ban legalább játszani is lehet, ha éppen nem chat-elünk, akkor valakit aprítunk (amerikaiak, kanadaiak, spanyolok, brazilok :-)). Oppá, elkalandoztam, szóval csak annyi, hogy ha még nem próbáltad ki, akkor egyszer tedd meg, egész jó!! (EZ NEM REKLÁM :-))

Pedig reklám is lehetne, a Diablo az rulez még akkor is, ha én nem játszok vele annyit amennyit kellene. Ami a kérdést illeti, neten nem szoktam játszani, de ami késik nem múlik. IRC-zni meg aztán abszolút nem szoktam, annyira időmilliomos nem vagyok.

Abbafejezem, mert lehet, hogy az ilyen hosszúságú leveleket már el sem olvasod... Ha a levelet a szerkesztőségbe küldtem volna, akkor repült volna vele két üveg sör is (1 Neked, 1 Lazának), de „hála" az internet adta lehetőségeknek, ez most elmarad :-) Na üdv neked + az egész csapatnak.

Szeri István, Székesfehérvár

Mondtam már, hogy marhára utálom az internetet? Valahogy nem szeretem ha a sör nem ér ide, és ami azt illeti a virtuális sör gondolatát sem igazán tudnám megszokni. Legjobb lesz ha eljössz a táborba és ott majd szépen lerendezzük ezt a két sört. Is. *(Ezt én is jobban szorgalmazom - a törd.)*

LEVÉL AZ IFABO-RÓL

Hello Brazil! Van egy kérdésem hozzád. Miért van az, hogy aki előfizető az később kapja meg a PC-GURUT, mint az aki csak megveszi az újságosnál? Légyszi tedd be a levelem az újságba! Üdv. :O. Tamás , Budapest IFABO

A kérdés jó, de fogalmam sincs. Ezerszer leírtam már, hogy a nyomdából kikerülve az újságot azonnal csomagoljuk és megy a postára (ahol megint csomagolják) azonnal amint lehet. Ezek szerint a szűk keresztmetszet ebben az esetben a posta, de náluk jelenleg nincs jobb amit meg lehet fizetni. Az IFABO esete meg egy kicsit extra, ott szinte olyan újságokat lehetett megvenni amin a nyomdafesték sem száradt még meg igazán, ám ez ebben az esetben szerintem tökéletesen érthető is, egy kiállításon villantani kell valamivel. De ez mindegy, ettől még az eredeti kérdésre nem igazán tudok semmiféle egyéb mentséget elmondani. Talán Laza, ő ebben nagyon jó. Valahogy azt is mindig meg tudja magyarázni, hova lesznek a sörök amiket küldtök. Hiába, ezt teszi a rutin. *(Nos a válasz egyszerű. A szerkesztőségben az IFABO ideje alatt 2-3 tag volt jelen naponta. Megállás nélkül csomagolódtak a PC és CD GURU-k. 1 db elkészítése kb. 2-3 percet vesz igénybe, a többit számoljátok ki - a törd.)*

Most pedig pá mindenkinek, épp itt az ideje, hogy befejezzem ezt az egészet és elkezdjek készülődni a nagy nyári pihenésre. Nem a táborra gondolok, ott mindent lehet, csak pihenni nem, mert egyfolytában megy a nyüzsgés, de azért lehet, hogy oda is bekukkantok, feltéve ha a sok tennivalóm és a kapuőrség engedi. Nyaraljatok jól, és legalább egyszer kukkantsatok ki a monitorról például az égre vagy ilyesféle helyre, elvégre nyár van vagy micsoda.

Brazil

malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu

Imperium Galactica
Imperium Galactica
ADDIG GYŰJTÖGESD RÁ A PÉNZT, AMÍG A KÉSZLET TART!
MAGYARORSZÁGON AZ ÖSSZES VEZETŐ
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP 90%-K FÖLÖTT PONTOZTA!
KÜLFÖLDÖN SZINTÉN!
GONDOLOD, HOGY ENNYIEN ÉS EKKORÁT TÉVEDNEK?
MINIMÁLIS GÉPIGÉNY:
IBM PC, 486DX4-100, MS-DOS 5.0,
SVGA GRAFIKUS KÁRTYA (MIN. 1 MB MEMÓRIÁVAL), 4X CD-ROM,
8MBYTE RAM, 65 MB HD HELY, SOUNDBLASTER, GRAVIS ULTRASOUND
(VAGY SOUNDBLASTER KOMPATIBILIS) HANGKÁRTYA, EGÉR.
Imperium Galactica
Imperium Galactica
HA VAN INTERNETED, AKKOR KERESD FEL A
WWW.ACOMP.HU/IMPERIUM/ CÍMET FELTÉTLENÜL.
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on
DIGITAL REALITY

ACOMP

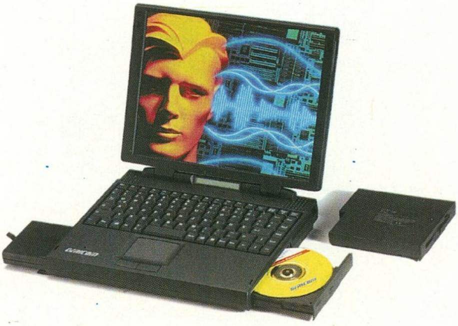
- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 133MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 10x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 439.992 Ft

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 1800MB merevlemez
- 10x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 499.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2000MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit, S -Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany



Nettó ár: 799.992 Ft

ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

VIRTUAL WORLD

PC CD SHOP

Újlaki Üzletház I. emelet
1036 Budapest, Bécsi út 34-36
Tel.:250-5200/122

Átrium Mozi
(volt Május 1)
1024 Budapest, Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum
Áruház II. emelet
1041 Budapest, István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

HA BIZONYTALAN VAGY VÁLASZTÁSODBAN, A MÁR SOKAK ÁLTAL KEDVELT TAGSÁGI RENDSZERÜNK KERETÉBEN KEDVENC JÁTÉKAIDAT KI IS PRÓBÁLHATOD! A MÉG MEG NEM JELENT JÁTÉKOKAT 15% KEDVEZMÉNNYEL RENDELHETED MEG! POSTAI CSOMAGKÜLDÉS VIDÉKRE ÉS BUDAPESTRE IS!